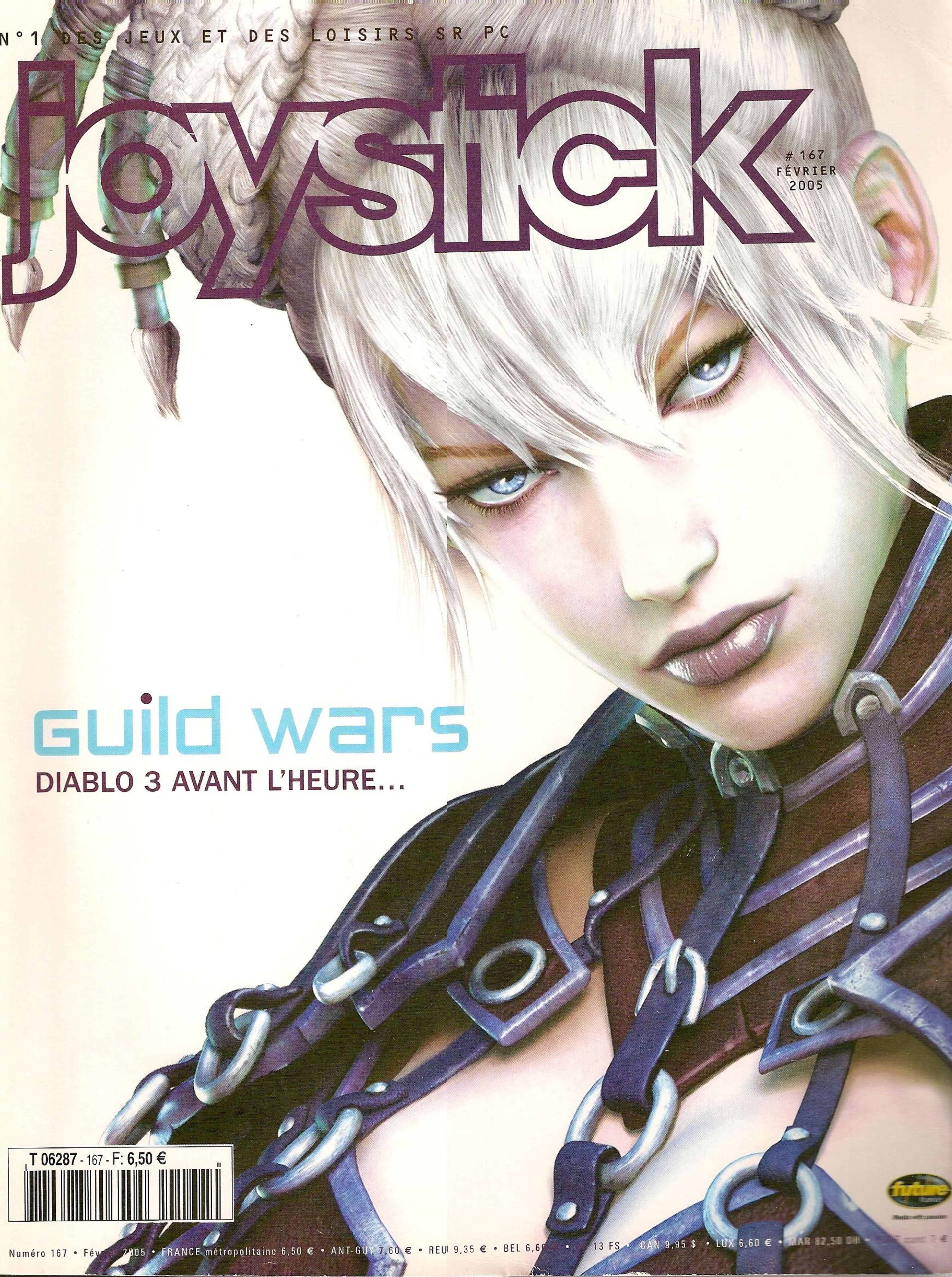
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SR PC

joystick

167
FÉVRIER
2005



Guild Wars
DIABLO 3 AVANT L'HEURE...

T 06287 - 167 - F: 6,50 €

Numéro 167 • Fév[illegible] 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 [illegible] • [illegible] 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • [illegible]


Il arrive enfin sur PC DVD-ROM
et il est sans pitié...
" Gameplay audacieux, scénario puissant, graphismes exceptionnels, attention, ce jeu va marquer les esprits "
Joystick - janvier 2005
" Une réalisation à couper le souffle et un mélange de genres savamment dosé, on croirait presque à la perfection"
16/20 – Jeux Vidéo Magazine
www.riddickgame.com
16+
www.pegi.info
DVD ROM
SIERRA
UNIVERSAL
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit
sortie
le 4 février
PC DVD-ROM
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
DEVELOPER'S CUT
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
"The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay" jeu interactif © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. The Chronicles of Riddick TM&©) Universal Studios. Licencié par Universal Studios Licensing LLLP. tous droits réservés. Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales ou déposées aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays de sierra Entairtenment, Inc, une entité de Vivendi Universal Games, Inc. La technologie du moteur Starbreeze © 2002-2003 Starbreeze AB. Tous droits réservés. Le logo Starbreeze est une marque de Starbreeze AB. Microsoft, Windows, DirectX sont des marques déposées ou marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Sommaire

167 FÉVRIER 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



JEU DE LA COUV'

C'est beau à mourir, facile à prendre en main et jouable uniquement sur le Net. Ça s'appelle Guild Wars et retenez bien le nom de ce petit bijou, car il va faire beaucoup de bruit.



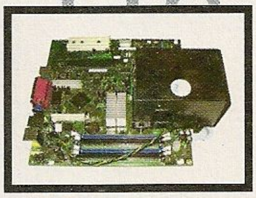
TESTS

Dix pages de tests, ce n'est pas de trop pour vous faire découvrir le dernier-né de chez Blizzard. En plus, il reste de la place pour les autres sorties du mois. Elle est pas belle la vie ? Attention : l'abus de MMO est dangereux pour votre vie sociale.



RÉSEAU

Vous hésitez encore sur le MMO qui vous fera passer de folles nuits blanches ? Et de fantastiques journées noires avec un boss pas content de vous sur le dos ? Pas de panique, découvrez les titres les plus attendus de 2005.



MATOS

Les mains dans le cambouis, C_Wiz vous dévoile tous les secrets de l'ATI Radeon X800 XL, de la carte mère ASUS A8N-SLI et du BTX. De quoi tenir l'hiver au moins.

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et bv : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Michel «Yavin » Beck, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin janvier
Dépôt légal à parution

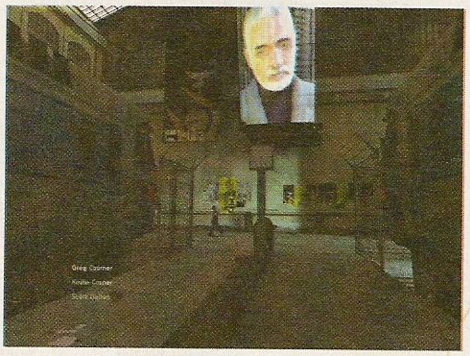
COUVERTURE
© NCsoft / ArenaNet

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #167

Cela devait arriver un jour : la démo exclusive qui dépasse la taille maximum d'un CD. Comme il s'agit quand même de Half-Life 2, le jeu qui a fait couler beaucoup d'encre ces dernières semaines, on a décidé de vous compacter la démo qui pèse la bagatelle de 750 Mo. Bon, si vous êtes passé à la version DVD, cela ne vous concerne pas tellement, mais il fallait le signaler. À l'exception de ce mastodonte, c'est un mois assez pauvre en démos. Profitez-en pour améliorer votre allemand et votre planter du bâton avec Ski Racing 2005 ainsi que votre maniement du jetpack dans une nouvelle démo de Tribes Vengeance. Rendez-vous le mois prochain, l'actualité du jeu vidéo devrait alors sortir de son hibernation.

Tbf



Half-Life 2

Genre : Action shoot qui se faisait désirer
Développeur : Valve Software
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.half-life2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b, connexion internet
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0b, connexion internet haut débit



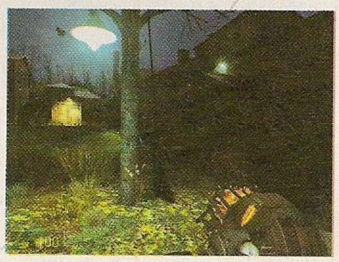
En résumé

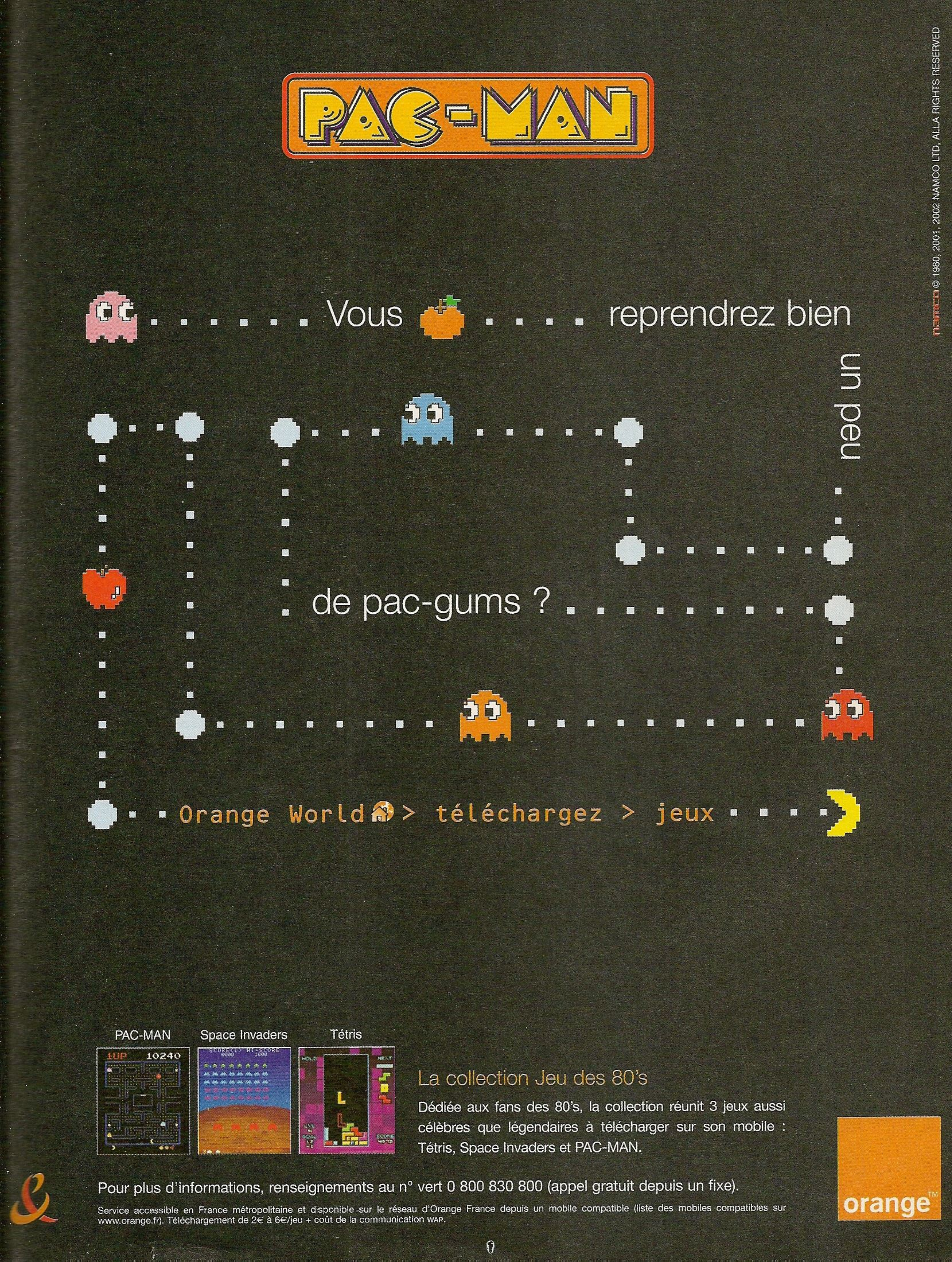
Que vous ayez joué ou non à Half-Life, vous ne pouvez pas nier que le paysage des FPS a profondément changé après sa sortie. On attendait ensuite Team Fortress 2 pour finalement se rendre compte qu'il était repoussé aux calendes grecques. À l'E3 2003, on a découvert l'existence de Half-Life 2 qui devait sortir un certain 30 septembre 2003. Finalement, il est sorti en novembre dernier et rien ne vaut une démo pour savoir dans quel camp vous vous placez. D'un côté, il y a ceux qui reprochent à HL2 d'être un Half-Life like manquant de conviction et incapable de gérer la concurrence apportée par Far Cry et Doom 3 du fait de son retard. De l'autre, vous avez ceux qui sont ravis de retrouver Gordon Freeman et de vivre une nouvelle aventure en sa compagnie. La démo vous fait découvrir l'arrivée de Freeman à City 17, afin de s'imprégner de l'ambiance de la ville. Puis, vous découvrez le niveau de Ravenholm, idéal pour tester l'arme Gravity Gun qui permet de s'amuser avec le moteur Havoc.



Installation et connexion

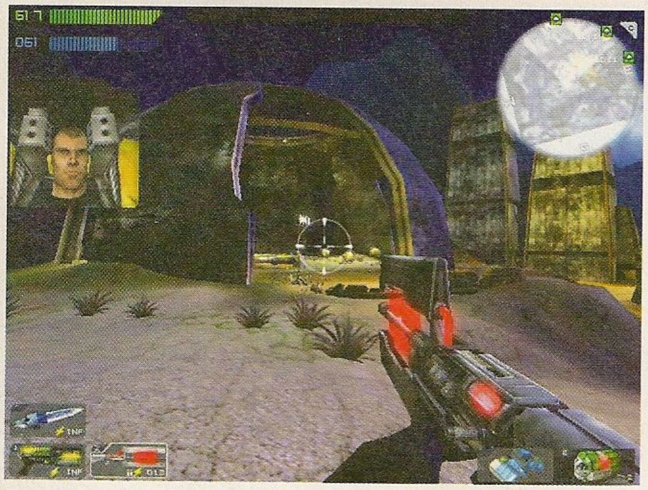
Bon, ça a l'air compliqué mais en fait, c'est juste une question de patience. Comme la démo fait 750 Mo, on l'a découpée en deux parties afin qu'elle tienne sur notre édition CD. Décompactez donc l'archive afin d'avoir le fichier d'installation. Copiez les deux fichiers (SteamInstall_HL2Demo.sfx.part1.exe et part2) sur votre disque dur si votre lecteur CD est trop lent. Si vous avez notre édition DVD, vous avez juste à cliquer comme pour n'importe quelle autre démo. Lancez Steam à la fin de l'installation puis créez un compte. Vous avez besoin de ce compte Steam et d'Internet pour jouer. Une fois Steam installé sur votre PC, allez dans la section Jeux pour voir apparaître un lien vers la démo de Half-Life 2.




PAC-MAN
Vous reprendrez bien un peu de pac-gums ?
Orange World > téléchargez > jeux
PAC-MAN
Space Invaders
Tétris
La collection Jeu des 80's
Dédiée aux fans des 80's, la collection réunit 3 jeux aussi célèbres que légendaires à télécharger sur son mobile : Tétris, Space Invaders et PAC-MAN.
Pour plus d'informations, renseignements au n° vert 0 800 830 800 (appel gratuit depuis un fixe).
Service accessible en France métropolitaine et disponible sur le réseau d'Orange France depuis un mobile compatible (liste des mobiles compatibles sur www.orange.fr). Téléchargement de 2€ à 6€/jeu + coût de la communication WAP.
orange™
namco © 1980, 2001, 2002 NAMCO LTD, ALLA RIGHTS RESERVED

DVD

Tribes Vengeance



Genre : Action futuriste avec des jetpacks
Développeur : Irrational Games
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.tribesvengeance.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

On vous a déjà proposé une démo solo puis sa composante multijoueur. Après les fêtes, une troisième démo est sortie et on s'est dit que vous hésitiez peut-être avant de vous procurer Tribes Vengeance. Cette deuxième démo solo vous met dans la peau de Mercury, un robot assassin dont la mission est d'éliminer Daniel, le capitaine du clan Phoenix. Si vous avez manqué les épisodes précédents, ce nouveau Tribes propose enfin une campagne solo digne de ce nom ; vous y découvrez l'histoire des différents clans qui se tapent dessus depuis le premier Tribes. L'originalité de cet univers est la présence de jetpacks qui permet d'effectuer des combats aériens de toute beauté. Bien entendu, vous avez également des véhicules à contrôler histoire d'emmener vos troupes sur le champ de bataille ou de pilonner la place forte de l'ennemi. Vous pouvez très bien vous contenter de jouer en Deathmatch mais la valeur sûre des Tribes reste les parties de Capture the Flag. Si vous n'avez jamais joué à un Tribes, essayez donc cette démo histoire de vous endormir moins bête ce soir.



Ski Racing 2005

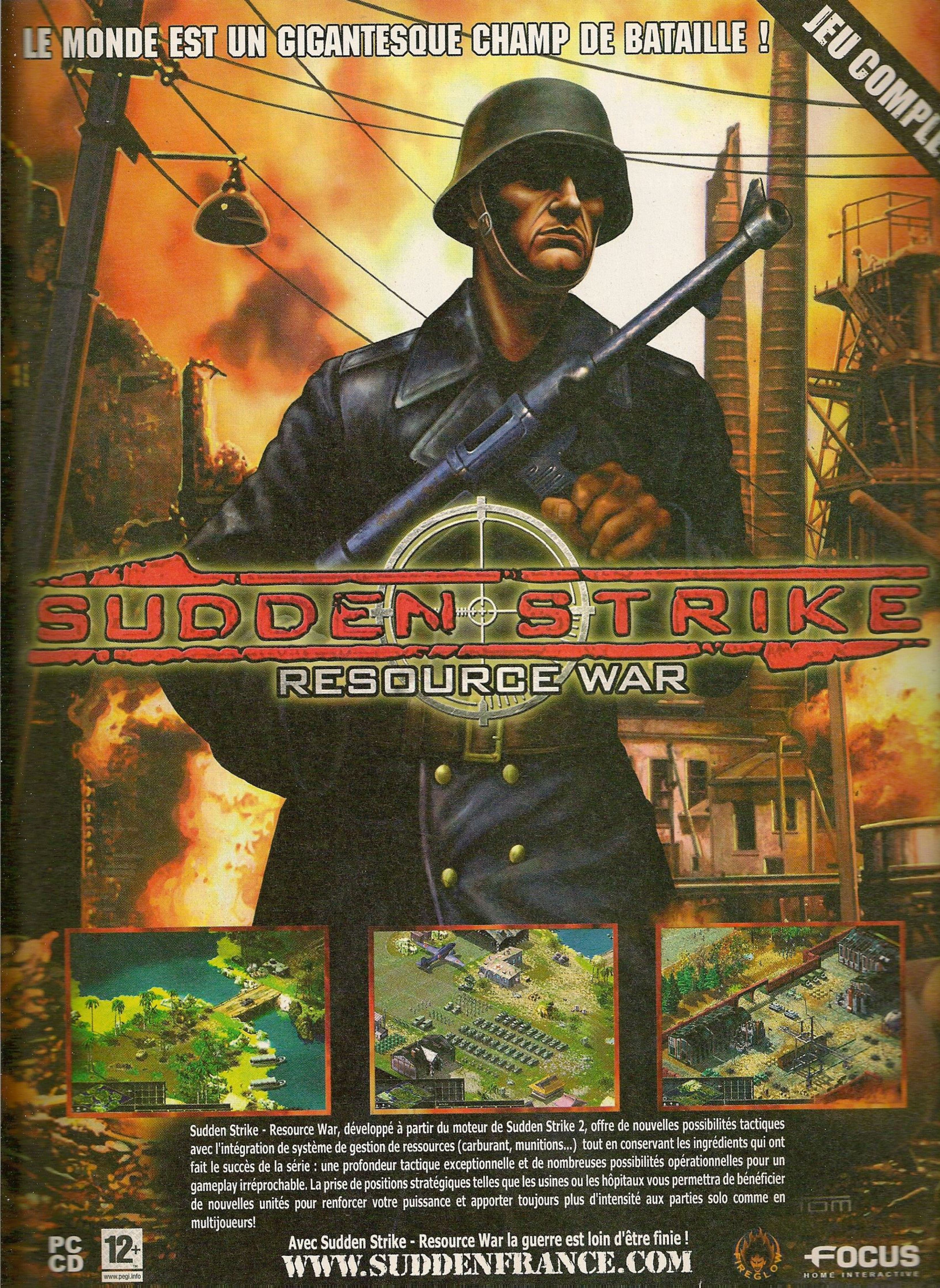
Genre : Épreuves de ski
Développeur : Coldwood Interactive
Éditeur : JoWood
Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.skiracing2005.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 8.0
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 8.0



En résumé

Oui, on sait que la démo est en allemand, mais essayez des démos coréennes ou russes avant de grogner. Là au moins on devine où cliquer pour une partie rapide ou pour les options du menu principal. Depuis Supreme Snowboarding datant quand même de fin 1999, on n'avait plus eu l'occasion de glisser sur la neige sur nos machines. Ski Racing 2005 y remédie en vous faisant participer à différentes épreuves de ski, dans le cadre d'une coupe du monde. La démo vous permet de découvrir le slalom mais il est également possible de participer à du slalom géant, du super G et de la descente avec le produit final. Pas de saut acrobatique ou d'épreuves exotiques qui provoquaient le mort de nombreux joysticks dans des jeux de type Winter Games. On se contente de descendre une piste et de passer entre deux drapeaux plus ou moins larges. Bien entendu, votre adversaire le plus coriace sera Hermann Meier, licence oblige.

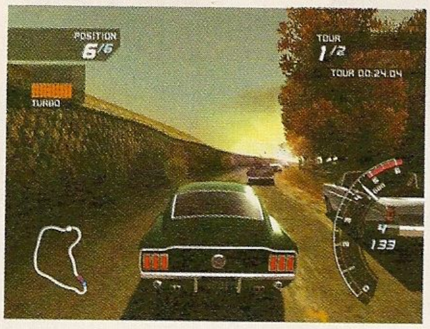



LE MONDE EST UN GIGANTESQUE CHAMP DE BATAILLE !
JEU COMPLE
SUDDEN STRIKE
RESOURCE WAR
Sudden Strike - Resource War, développé à partir du moteur de Sudden Strike 2, offre de nouvelles possibilités tactiques avec l'intégration de système de gestion de ressources (carburant, munitions...) tout en conservant les ingrédients qui ont fait le succès de la série : une profondeur tactique exceptionnelle et de nombreuses possibilités opérationnelles pour un gameplay irréprochable. La prise de positions stratégiques telles que les usines ou les hôpitaux vous permettra de bénéficier de nouvelles unités pour renforcer votre puissance et apporter toujours plus d'intensité aux parties solo comme en multijoueurs!
Avec Sudden Strike - Resource War la guerre est loin d'être finie !
WWW.SUDDENFRANCE.COM
PC
CD
12+
www.pegi.info
FIREGLOW
FOCUS
HOME INTERACTIVE

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



FORD RACING 3

Genre : Course de voitures
Développeur : RazorWorks
Éditeur : Empire Interactive
Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.fordracing3.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 2,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9

En résumé

RazorWorks s'est fait connaître avec le simulateur d'hélicoptères Apache Havoc. Puis ils ont été rachetés par Empire et ils ne font plus que des jeux de voitures depuis. Après un Ford Racing 2, voici donc sans surprise le troisième épisode où l'on peut conduire 55 véhicules différents, tous des Ford bien sûr. 24 circuits sont accessibles et vous devrez débloquer aussi bien les circuits que les véhicules en réussissant les épreuves du championnat. On a affaire ici à de l'arcade pure et dure. Le circuit de la démo en course rapide le montre assez facilement tant on utilise les barrières pour se rétablir en sortie de virages.

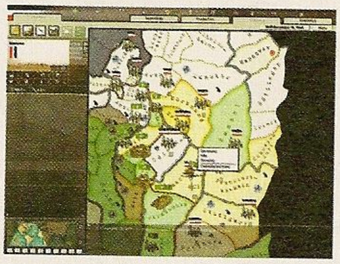
DVD

HEARTS OF IRON 2

Genre : Wargame historique
Développeur : Paradox Interactive
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.heartsofiron2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 4 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 4 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Europa Universalis a été le premier titre qui a fait connaître Paradox Interactive au public. Ce développeur s'est ensuite spécialisé dans le genre « wargame compliqué » en sortant Hearts of Iron et la Guerre de Cent Ans, histoire de diversifier les époques et les bases de données. Voici donc ce mois-ci Hearts of Iron 2 qui vous propose de revivre des batailles de la Seconde Guerre mondiale. L'astuce est que l'on peut choisir un des 175 pays qui ont participé de près ou de loin à ce conflit. Un système complet de diplomatie et de logistique vous donne la possibilité de micromanager vos troupes dans les moindres détails. La démo vous permet de redécouvrir la bataille des Ardennes et vous pouvez jouer aussi bien les Alliés que les forces de l'Axe.



Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom ou (le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

LES ENFANTS DU NIL

Genre : Gestion de ville égyptienne
Développeur : Tilted Mill Entertainment
Éditeur/Distributeur : Sega
Site Internet : http://childrenofthenile.sega-europe.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Si vous avez joué à la démo du mois dernier, sachez qu'il s'agit de la même chose mais en langue française cette fois-ci. Comme c'est un jeu grand public, cela permet à Tante Suzie ou au petit frère de comprendre à leur tour comment les Égyptiens vivaient à cette lointaine époque. Votre but est de diriger un village égyptien et de le développer jusqu'à ce qu'il devienne le centre du monde. La démo propose toujours les deux premiers niveaux du tutorial afin de comprendre les mécanismes de base.



DVD

THE PUNISHER



Genre : Sous-Max Payne
Développeur : Volition
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.thq.com/punisher
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 8.1

En résumé

The Punisher est un personnage de Marvel qui punit à coups de fusil à pompe, c'est un style et cela semble fonctionner dans l'univers sombre qui a été créé autour de cet anti-héros. Pour interroger ses victimes, il peut très bien utiliser une portière de voiture ou la bonne vieille méthode du flingue sur la tempe. On se retrouve donc dans des niveaux au sein desquels il faut tuer tout ce qui vous tire dessus et interroger de manière brutale les quelques gars qui ont des infos. Oui cela rappelle fortement Max Payne, d'autant que le Punisher porte un imper noir et qu'il peut plonger en avant. Pas besoin de bullet time par contre dans ce titre, on fonce dans le tas. La démo vous fait visiter un centre commercial dans lequel vous devez vous frayer un chemin pour avancer dans votre enquête.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET
Hijack This
Lost Goggles
Trillian 3.0

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES
Acrobat Reader 6.0
Rainlendar 0.20
True Image Corporate Workstation 8.0
Weather Watcher

CALL OF DUTY



LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX
Mappack pour Call of Duty : UO
Mappack Tournament pour Far Cry
Mod Interstate 1982 pour Battlefield 1942
Mod Point of Existence 0.2 pour Battlefield Vietnam
Mappack Ubi Soft pour Far Cry
Purge Jihad 2.3.4

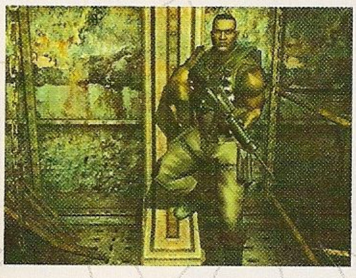
LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS
Patch 1.5 pour Call of Duty
Patch 1.51 pour Call of Duty : UO
Patch 1.07 pour Chaos League
Patch 1.10 pour Codename Panzers
Patch 1.10 à 1.20 pour Dawn of War

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS
Ati Catalyst 4.11 pour Windows 98/Me
Ati Catalyst 4.12 pour Windows 2000/XP
Nvidia Forceware 66.94 pour Windows 98/Me
Nvidia Forceware 66.93 pour Windows 2000/XP

FAR CRY



NEVERWINTER NIGHTS



Patch 1.65 pour Neverwinter Nights
Patch 3.03 pour Pacific Fighters
Patch pour Top Spin
Patch 1.2 pour Vampire : Bloodlines

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows.
Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.
Ce mois-ci, un spécial Half-Life 2.

COURRIER

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Méprise

Bonjour ! Age of Empires III vient d'être annoncé. À quand une preview dans Joystcisk ? Car le jeu se présente plutôt bien.

Alexandre

Nous avons demandé à nos collègues de Joystcisk ce qu'il en était. Nous attendons leur réponse sous peu.

La vie est bien faite, parfois

Une question me turlupine l'esprit : depuis quelques mois, je vois des dossiers sur plein de choses techniques : son, graphismes, etc. Mais que fait-on de la traduction de nos jeux ? En effet, moi qui compte en faire mon métier, impossible de savoir comment m'y prendre réellement une fois les études achevées. Donc si vous connaissez cela, que vous avez des adresses, url ou autres, je suis preneur ! Merci beaucoup, et bonne continuation !

Jonathan

Cher Jonathan, vous allez rire, mais nous préparons justement un dossier sur le sujet. Si tout va bien, vous devriez pouvoir le dévorer dans un tout prochain numéro. Classe, non ?

Conversion totale

Bonjour à toute l'équipe ! Voici ce qui m'amène : il y a quelques mois, vous avez parlé dans la rubrique Utilitaires d'une messagerie instantanée compatible avec quasi toutes les messageries existantes. Mais voilà, j'ai perdu le mag (grosse erreur de classement) et je ne sais plus quel est son nom. Merci de me répondre, bonne continuation.

Nico

Cher Nico, je vais vous éviter de plonger dans votre pile de Joy et vous faciliter la vie : l'utilitaire en question s'appelle Trillian. Même Caf' s'y est mis, c'est dire. Bon, O.K., après une longue phase de rejet, soyons honnêtes. Mais il a enfin compris l'intérêt de la bête. Ce petit outil magique vient d'ailleurs de passer en version 3.0 et gère désormais les webcams sous MSN, en plus de la majeure partie des protocoles de communication (ICQ, Jabber, Yahoo et ahahahOL). Il ne me reste plus qu'à convertir Bishop, qui fait encore un peu de résistance futile. Mais il sera bientôt assimilé comme les autres et déambulera dans les couloirs de la rédac, le regard vide, en psalmodiant le nom des développeurs.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Le plaisir des sens

Bonjour et tout le tralala. Lors de ma lecture du test de Vampire : The Masquerade - Bloodlines, je me suis rendu compte que les encadrés concernant Troïka renvoyaient les uns aux autres. Du coup, dès que je finis d'en lire un, je vais lire l'autre comme demandé (« voir l'autre encadré Troïka ») et je n'arrive plus à sortir de ce cercle vicieux ! Ma petite amie m'a quitté à cause de cela ! Aidez-moi !

Wraxe

Effectivement, c'est problématique. Et Fumble n'a probablement pas dressé un tel piège en toute innocence. Il est comme ça, ce fourbe. Il n'a l'air de rien sous son air inoffensif. Et paf, au moment où on s'y attend le moins, il vous surprend par derrière. Mais visiblement, vous avez réussi à sortir de cette spirale infernale. Félicitations ! Ça va donner du courage aux autres qui n'en sont toujours pas revenus. Pour votre copine, malheureusement, nous ne pouvons plus rien. Enfin, on peut toujours vous donner des nouvelles ou vous envoyer des photos, mais rien de plus. En attendant, pour occuper vos longues soirées de célibataire, pourquoi ne pas relire cette réponse depuis le début ?

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Plus de brouzoufs

Avé Joystick, ô seigneur de tous les geeks ! J'aimerais savoir si une conversion de Fable, sorti sur Xbox, est prévue pour PC ? Sinon, je voulais juste dire que votre mag est extra et que vous faites du bon boulot. Allez Tonton Caféine, tu peux peut-être penser à augmenter un peu leur salaire pour les récompenser, non ?

Dark Ganesh

Avé Dark Ganesh. Tout d'abord merci pour le salaire, mais ça n'a généré chez notre rédac'chef qu'un grognement distrait que je ne me risquerai pas à essayer d'interpréter. En ce qui concerne votre question, à notre connaissance, l'ami Peter Molyneux n'envisage pas de porter son jeu sur PC, contrairement à ce qu'on aurait pu espérer. Ah ben zut alors, quel dommage. Par contre, vous serez ravi d'apprendre que son nouveau bébé, The Movies, est toujours prévu sur nos bécanes pour dans pas longtemps. Après, il devrait normalement se remettre à l'écriture d'un projet révolutionnaire surpuissant qui va mettre tout le monde sur le derrière et qui débouchera, dans quatre ans, sur un nouveau jeu à moitié terminé qui divisera les foules, déchaînera les passions et finira dans ma poubelle.


Wonderful Days
UN FILM DE KIM-MOON SAENG
GRAND PRIX ANIMATION
Wonderful Days
Découvrez le chef-d'œuvre
de l'animation coréenne
en Double DVD Collector
EN SUPPLÉMENTS :
UN MAKING-OF DE 55 MINUTES
UNE INTERVIEW DU RÉALISATEUR
6 GALERIES DE PHOTOS
UN CLIP MUSICAL ET DES BANDES-ANNONCES
"UNE ÉBLOUISSANTE DÉMONSTRATION DE VIRTUOSITÉ" Première****
"UN DÉLICE DE CHAQUE INSTANT" Studio***
PATHÉ!
WXIII
PATLABOR 3
LE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA CULTE ENFIN DISPONIBLE
DANS UN SUPERBE DOUBLE DVD COLLECTOR
AVEC DE NOMBREUX SUPPLÉMENTS,
DONT LA PARODIE HILARANTE DE PATLABOR : MINIPATO [1H10]
PATHÉ!

On n'a pas fini d'en parler

Bonjour. J'ai bien lu votre supplément WoW et j'ai trouvé que Démoniste était une classe vraiment intéressante. Sauf que sur les forums, les joueurs de la bêta qui utilisent cette classe sont pour la plupart très très déçus... Alors, que se passe-t-il avec le Démoniste ? A-t-il vraiment des problèmes insolubles avec les fragments d'âme (les « Soulshards » qui prendraient trop de place) ? Être démoniste de niveau, ça vaut la peine ? 90 % des démonistes que j'ai lu ne reprendront pas cette classe à la sortie du jeu et sont vexés, déçus, dépités, voire parfois furieux. Alors ? Qu'en est-il ? Peut-on devenir démoniste sans déception ?

KarlMarXXX

Bonjour Karl. J'ai posé la question à Caféine et Fumble qui se sont illico lancés dans une loooooongue explication détaillée, véritable test d'endurance quand on a le malheur de leur demander ça un lundi matin, au réveil, vers 15 h 30. Pour éviter de m'épancher sur dix pages et vous épargner une interminable lecture, je vous en livre ici un résumé succinct, mais néanmoins de qualité. La réponse à votre question est : oui et non. Ça part bien, tiens. Donc, oui parce que les Soulshards, ça prend de la place et qu'ils ne sont pas « stackables ». Et non, parce que quand la classe est bien comprise et bien jouée, elle permet de faire des choses rigolotes au sein d'un groupe, comme par exemple « debuffer » les adversaires en se moquant d'eux. En solo, c'est plus compliqué, parce qu'il faut savoir gérer correctement son « minion ». Le tout est de rester conscient de ses limites et pour le reste, tout n'est finalement qu'une affaire de goût. En même temps, rien ne vous empêche d'essayer et si le perso ne vous plaît pas, de faire un petit « reroll » pour tenter autre chose. Par exemple, un gros barbu au cœur tendre, œuvrant pour la justice en collants roses. Ah non, je confonds.

Il est fou ou il fait le fou ?

Depuis quelque temps, des questions se promènent dans ma tête et je me suis dit que votre savoir pourrait y répondre.
1. Tout le monde connaît la vue à la première personne (Half-Life, CS), la vue à la troisième personne (GTA 3, Splinter Cell), mais ... qu'est-ce que c'est que la vue à la deuxième personne ?
2. J'ai remarqué que les cartes graphiques « haut de gamme » ne possèdent que deux sorties DVI. Or mon écran a besoin d'une sortie VGA pour pouvoir se connecter à la machine qui m'a coûté un rein et trois mètres d'intestin. Y a-t-il un moyen de remédier à ce problème ?
3. J'ai une Geforce FX 5200 (je sais, je me suis fait avoir) et quand je branche une TV dessus, je n'ai que du noir et blanc. Z'auriez pas une solution ?

Jipé le belge

Bonjour cher compatriote. Alors, dans l'ordre :
1. La vue à la deuxième personne, contrairement à ses petits camarades « première » et « troisième » demande l'accord du verbe avec un « s » au présent de l'indicatif.
2. Très simple : il vous suffit d'acquérir un petit adaptateur DVI vers VGA qui devrait faire l'affaire. Et vu qu'il doit vous rester, selon mes calculs, un rein et cinq bons mètres d'intestin, ça devrait être jouable.
3. Selon toute vraisemblance, votre carte envoie un signal S-VHS que votre télé n'est pas capable de décoder correctement. Essayez de demander (poliment) à votre carte de sortir de l'analogique normal. Ou achetez un nouveau modèle de télé qui gère ce format et vos problèmes disparaîtront. En revanche, question budget, il va falloir peut-être falloir envisager d'emprunter le rein d'un pote.

Ville de héros

Salut tout le monde. Particulièrement Cyd. Lui être idole moi avec moulants roses. Voilà ce qui m'amène : je suis attiré par le monde... euh... coloré et euh... coquin... de City of Heroes. Mais je ne suis pas vraiment bilingue, ce qui me pousse à vous demander :
1. Pitiiiiié ! Quand sort officiellement CoH en France ?
2. Sur le site, ils parlent de boîte, manuel et CD. Le manuel est-il intéressant ou mieux vaut-il acheter le code en ligne ?
3. Il me reste une grosse question qui m'angoisse et m'empêche de dormir : y a-t-il beaucoup de Scrappers et de Wolverines ?

SigismundNa

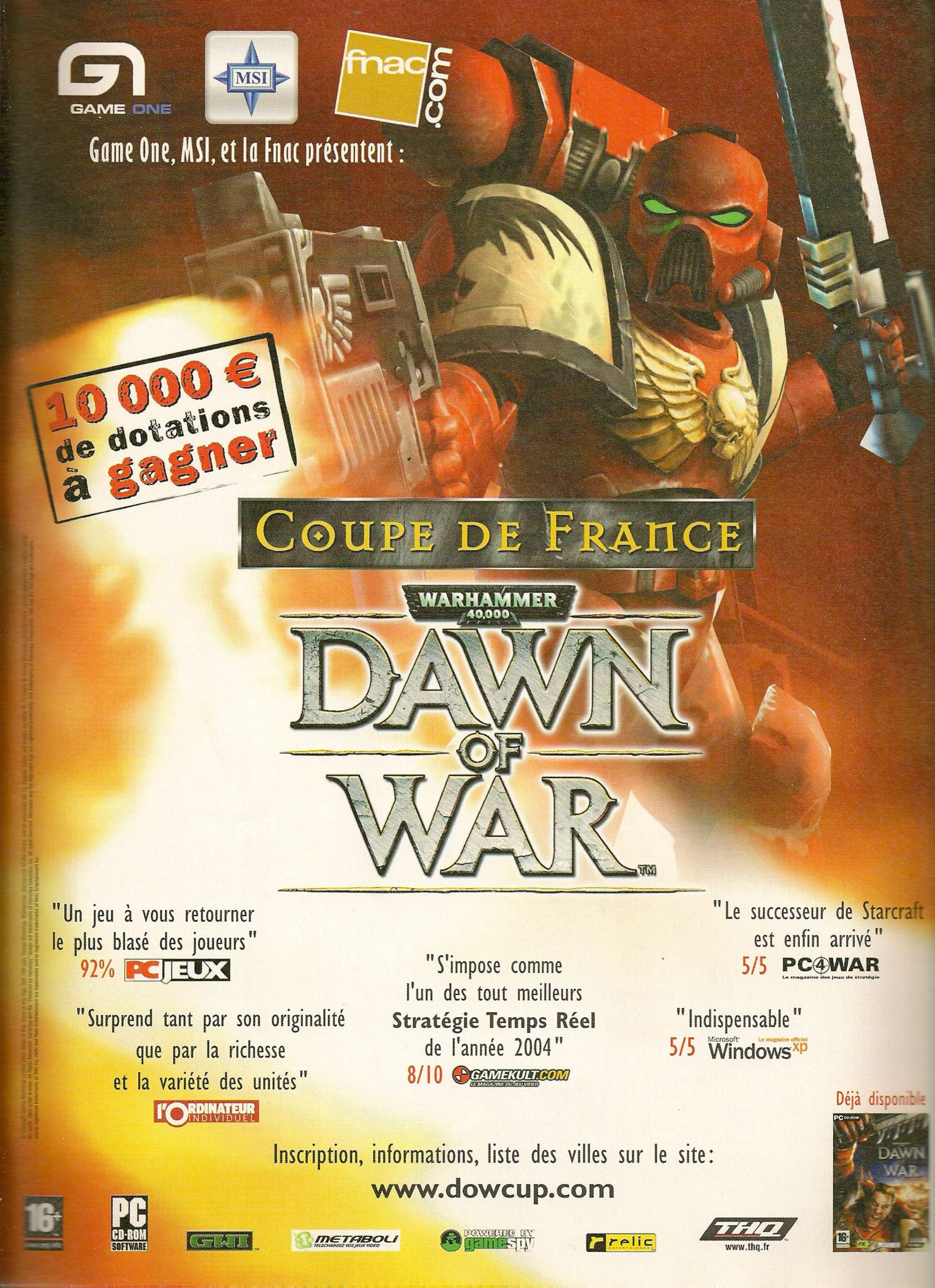
Cher SigismundNa,
1. CoH devrait être dispo en V.F. intégrale début février. Pour les collants roses, c'est une autre histoire.
2. TBF me signale que le manuel est intégré au jeu et donc, consultable en ligne. À vous de voir si vous préférez tuer des arbres.
3. Difficile à dire étant donné que le jeu est réparti sur plusieurs serveurs. Mais il y a fort à parier qu'ils doivent être au moins aussi nombreux que les ersatz de Hulk ou de Iceman. Ce qui n'a pas l'air de faire trop plaisir à Monsieur Marvel et ses avocats, d'ailleurs. Les lourds.

Ludo m'a tuer

Chere Joystick, je suis abonner à votre magasine. Jai bien accrocher sur Codename Panzers Phase One. Je voudrais savoir quand sortira la suite de çe merveilleux jeux. Si vous pouviers m'anvoyer la reponce a mon addrèce. Je vous envoie mé salutations Les plus distinguée.

Ludovic

Nous avons demandé à nos collègues de Joystcisk ce qu'il en était. Nous attendons leur réponse Cher Ludovic, tout d'abord merci d'avoir flingué le correcteur orthographique de mon Word. En ce qui concerne Codename Panzers, une suite est effectivement en chantier pour le courant 2005. Atomic est sur la brèche et il ne manquera pas de nous faire son débriefing dès qu'il aura fait parler les attachés de presse. Mais je crois que tu vas être privé de jeux vidéo sous peu. Pour éviter ça, déconne pas, mange un dico. Arrosé de Bescherelle, ça passe tout seul.sous peu.


GAME ONE
MSI
fnac.com
Game One, MSI, et la Fnac présentent :
10 000 € de dotations à gagner
Coupe de France
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
"Un jeu à vous retourner le plus blasé des joueurs"
92% PC JEUX
"Surprend tant par son originalité que par la richesse et la variété des unités"
l'ORDINATEUR INDIVIDUEL
"S'impose comme l'un des tout meilleurs Stratégie Temps Réel de l'année 2004"
8/10 GAMEKULT.COM
"Le successeur de Starcraft est enfin arrivé"
5/5 PC4WAR
Le magazine des jeux de stratégie
"Indispensable"
5/5 Microsoft Windows XP Le magazine officiel
Déjà disponible
Inscription, informations, liste des villes sur le site:
www.dowcup.com
16+
PC CD-ROM SOFTWARE
GWI
METABOLI
POWERED BY gamespy
relic
THQ
www.thq.fr

patches

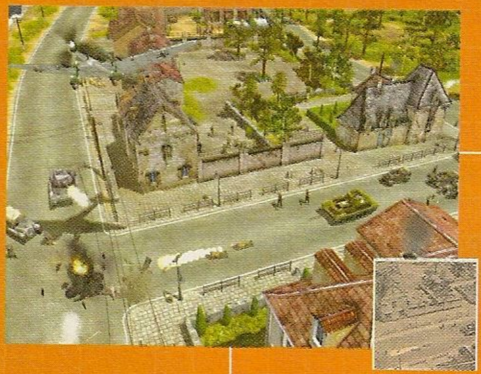
par Tbf

Apparemment, aucune bonne résolution n'a été prise en ce début d'année pour sortir un jeu sans bugs. Les développeurs continuent de travailler avec la communauté, six mois après la sortie dans les rayons, pour offrir des produits qui tiennent la route. Décidément, la patience du joueur PC est inébranlable…

Call of Duty

_ Patch 1.5_

Infinity Ward continue d'améliorer le multijoueur de Call of Duty. On a donc droit à une nouvelle carte Tigertown qui se déroule en Normandie. Comme beaucoup de batailles ont lieu dans cette région en 1945, les alliés sont en attaque et les Allemands doivent défendre leurs positions. On voit également apparaître une fonction temps mort dans certains types de parties, idéal pour grignoter ou vider sa vessie entre deux cartes. Enfin, de nouvelles fonctions ont été créées afin de plaire aux concepteurs de mods. Il est maintenant possible de créer des mods uniquement côté serveur et de mettre sur pied des escouades afin d'envoyer des messages spécialement aux joueurs en faisant partie.





Neverwinter Nights

_ Patch 1.65_

Alors que le développement d'un deuxième épisode a été annoncé depuis quelques mois déjà, on continue de voir des mises à jour pour l'ancêtre NWN qui date quand même de deux ans et demi. Forcément, les derniers bugs qui subsistent concernent la création de modules par les fans ou des problèmes de scripts. Le jeu de base étant maintenant nettoyé de tout gros problème. On notera tout de même quelques corrections au niveau des sorts ou des coups spéciaux. Comme toujours, des solutions contre la triche ont été implémentées afin d'éviter que des personnages modifiés à coups d'éditeurs et proches des super-héros ne se baladent sur les serveurs.





Codename Panzers Phase One

_ Patch 1.10_

En attendant une Phase 2 cet été, les fans de ce jeu de stratégie peuvent le réinstaller pour patienter. Il est maintenant possible de télécharger le score que vous avez fait pour chaque carte de la campagne afin de le comparer aux autres joueurs du monde. Vu les différentes tactiques et les objectifs bonus, il y a un paquet d'optimisations à faire jusqu'à la victoire. L'I.A. a été améliorée pour les parties en escarmouche, notamment au niveau des stratégies à adopter. Quelques modifications sur les cartes et sur les unités sont également présentes afin d'équilibrer les parties en multijoueur.

Pacific Fighters

_ Patch 3.03_

Après la série des IL2 Sturmovik, c'est au tour de Pacific Fighters d'avoir des mises à jour dépassant les 100 Mo. Afin de plaire aux fanatiques de simulations de vol, les tableaux de bord et les modèles de vol ont été corrigés pour être aussi proches que possible de la réalité. On peut également régler la cadence de tir des canons afin que les petites configs puissent participer à des grandes batailles. De plus, les missions dans la campagne dynamique ont été améliorées pour éviter des crashs dans certaines zones ou des objets 3D placés au mauvais endroit. Bref, il reste pas mal de boulot avant que Pacific Fighters soit au niveau d'IL2 Sturmovik.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

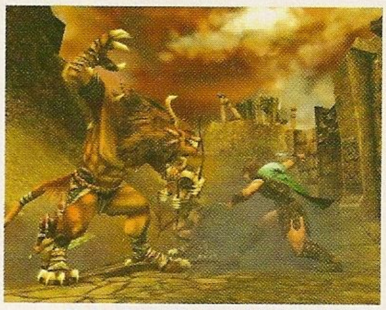


AMERICAN McGEE PRESENTS
SCRAPLAND
"visuellement impressionnant"
"Scrapland possède tous les éléments pour nous offrir un jeu exceptionnel"
PC jeux
"Scrapland tient de la bombe bien carrossée."
"Scrapland a tout ce qu'il faut là où il faut pour plaire"
Officiel Xbox
"GTA3 avec des robots"
Joystick
SCRAPLAND : CE SONT LES AUTRES QUI EN PARLENT LE MIEUX !
12+
ENLIGHT
XBOX
www.scrapland.com
PC CD ROM
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com
© 2004 Enlight Software Ltd. 2004 Mercury Steam Entertainment. © Tous droits réservés. Nobilis et logo Nobilis sont des marques déposées de Nobilis Groupe. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leur propriétaire respectif.

GUILD WARS GUILD WARS GUILD WARS GUI

Bienvenue

Bienvenue dans le monde magnifique d'Ascalon, ses vertes vallées, ses champs dorés de blé mûr qui ondule au vent, ses étangs d'eau claire et ses petits lapins. BLAM ! Merci d'être passé, rendez-vous dans Ascalon post-Apocalyptique, au menu : déserts hostiles, terres dévastées et dangereuses forêts de cristal. Le tout rempli de monstres variés, dont notamment les Charr. La religion des Charr les pousse à adorer le feu sous toutes ses formes : temples du feu, porteurs et gardiens de la Flamme Sacrée, etc. Avec des types pareils, le peuple d'Ascalon pouvait s'attendre à quelques problèmes de voisinage... Et justement, cette race belliqueuse est responsable de la dévastation appelée « The Searing », un déferlement de magie destructrice qui chassa la population d'Ascalon vers la grande banlieue de Orr, à travers le Grand Rempart, tels des prolos expulsés de Paris. Le Grand Rempart est donc l'ultime forteresse : de nombreux combattants s'y abritent en attendant de reconquérir le territoire qui leur a été volé. Ou ce qu'il en reste. Sera-t-il possible de rebâtir une civilisation sur ces terres brûlées et hostiles ? Ça, c'est à vous de le découvrir



Votre bataille contre les Charrs ne fait que commencer !

Qui aura les reins assez solides pour bousculer les jeux stars qui squattent à présent le paysage ludique online ? Le genre a maintenant besoin de renouveau, d'un produit original et bien pensé... Oh, mais que vois-je arriver dans le soleil couchant ? Guild Wars d'ArenaNet ! Serait-ce lui, le nouveau futur espoir ?



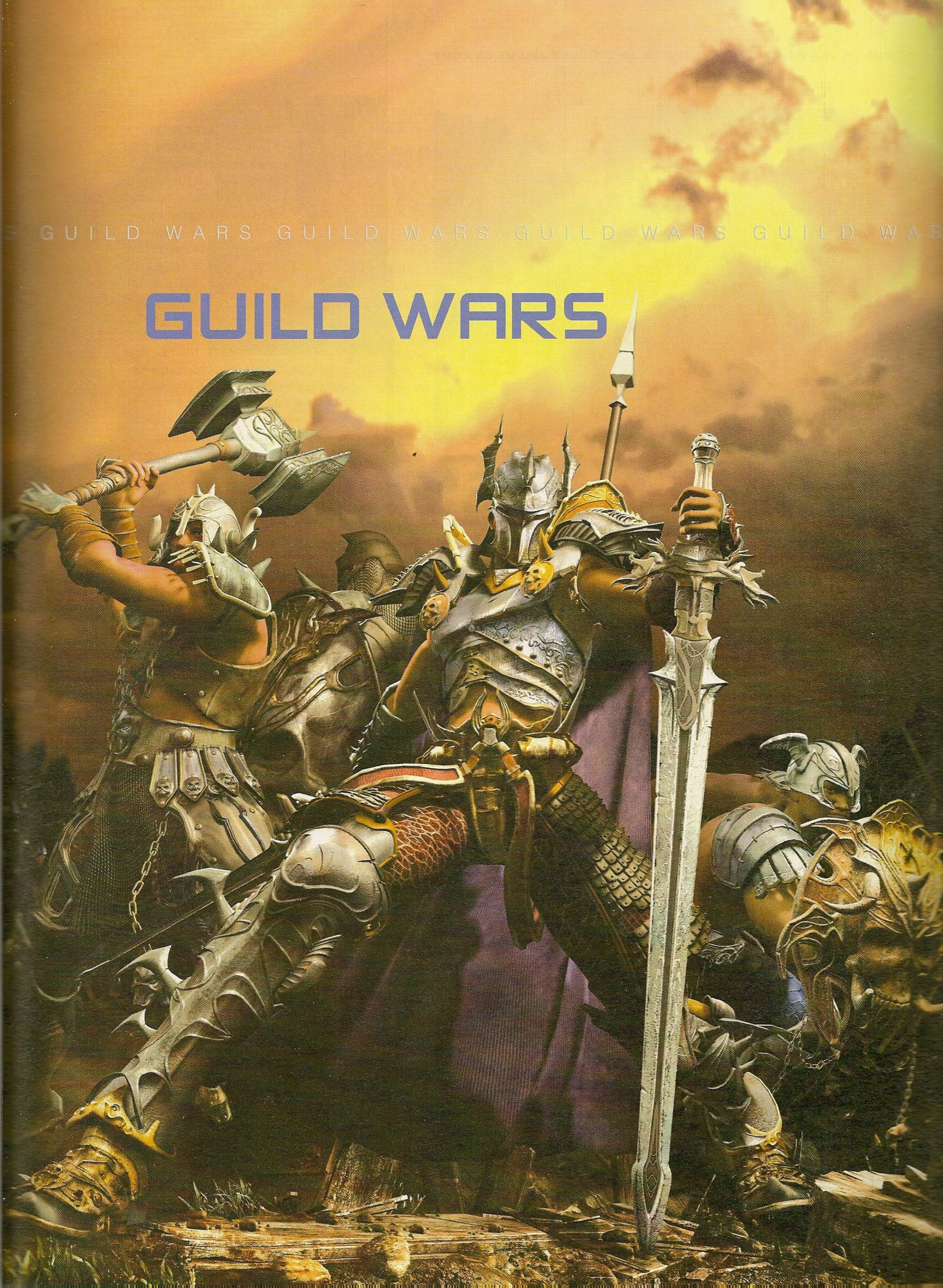
Avec un peu de chance, vous ne découvrirez pas que des ruines...

Cumul des mandales

Alors que le chômage fait des ravages un peu partout, Guild Wars vous demande de choisir deux professions, une principale et une secondaire, parmi une petite liste (traduction non officielle) : le guerrier frappe au corps à corps et prend les coups ; le ranger manie l'arc et invoque des familiers ; l'élémentaliste, lui, est spécialisé dans les magies de feu, de terre, d'eau et du vent ; le moine soigne et ressuscite ses compagnons ; l'hypnotiseur (mesmer) buffe, debuffe et contrôle les ennemis ; et enfin le nécromancien, classe rigolote, siphonne la vie, debuffe, téléporte et autres joyeusetés. Le joueur va donc disposer d'une série d'attributs mélangeant les deux

PAR fumble

GENRE : GUERRE MONDIALE
ÉDITEUR : NC SOFT
DÉVELOPPEUR : ARENANET/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 1ER QUART 2005


S GUILD WARS GUILD WARS GUILD WARS GUILD WA
GUILD WARS



Tout n'est pas si désagréable, sur Ascalon



classes. Prenons mon perso qui se trouve être un ranger/élémentaliste : en progressant jusqu'au niveau 20, je vais pouvoir dépenser des points dans la précision à l'arc ou bien dans le contrôle des animaux, par exemple. Je peux aussi faire monter l'Expertise, qui influe sur de nombreuses compétences. Il sera aussi important de monter au moins une magie. Et puis, vais-je me spécialiser à fond ou juste légèrement avantager un aspect de mon perso ? Ça devient compliqué là, et ce n'est pas fini.

Massacrez comme vous aimez

Un fond jaune indique une capacité « élite » assez grosbill. Le joueur ne pourra en placer qu'une seule dans sa barre.

Tous ces attributs améliorent considérablement les aptitudes qui y sont liées. Ainsi, le « tir puissant » verra ses dégâts augmenter pépère, la durée





d'un « sprint » sera plus longue. Un perso se lance à l'aventure avec une poignée de ces capacités spéciales. Très rapidement il pourra en acheter de nouvelles (ou les apprendre par d'autres moyens) : de nouveaux sorts et attaques, des préparations, des rituels, des poses de combat, des cris de guerre, etc. Poussez pas, il y en a pour tout le monde. Il faut bien comprendre que si les attributs n'augmentent plus après le niveau 20, vous continuerez d'obtenir des points de compétence pour varier les tactiques de votre perso. Soit : 75 compétences au total, pour chaque classe ! Donc 150 à apprendre par combo. Toutes différentes. Eh oui, ça rigole plus là, hein ? Les effets sont hyper variés et très intéressants. On retrouve bien entendu les bases de ce genre de jeu : taunt (pour défier les monstres et garder leur attention sur vous), dégâts sur la durée, aire d'effet, hypnose, ralentissement, sommeil, soins immédiats, renversement, etc. Mais GW innove aussi avec des rituels qui affectent toute une zone de combat, alliés et ennemis compris. Ainsi un « vent favorable» bénéficiera à tous les archers présents. Ou bien préférez-vous un rituel qui empêche toute résurrection, chez vous comme chez l'adversaire ? Marrant, non ? À vous de décider dans quelle grande famille de compétence vous préférez être le plus efficace. Les autres effets resteront bien entendu disponibles en cas de besoin tactique précis, mais vous en baverez un peu plus pour en tirer quelque chose.

Une position en hauteur assurera une meilleure distance de tir et de plus gros dégâts pour l'archer.



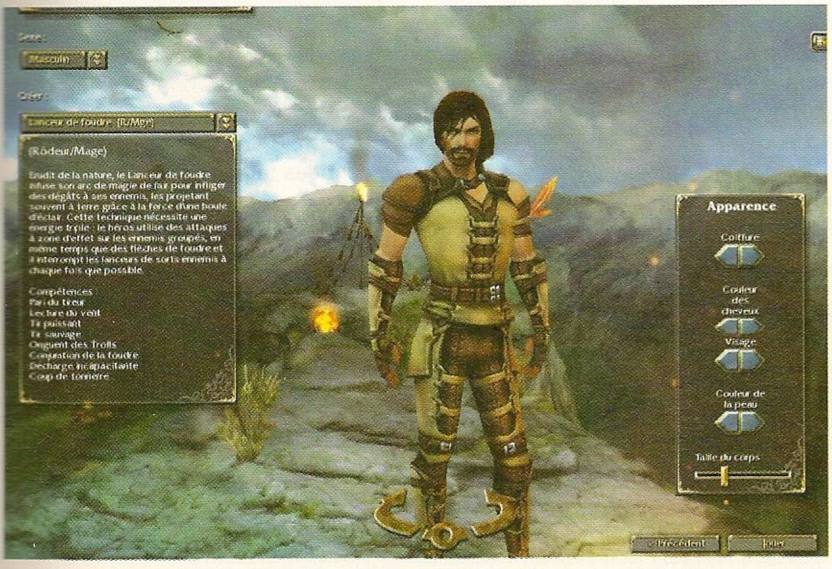
Plus Cornélien, tu meurs

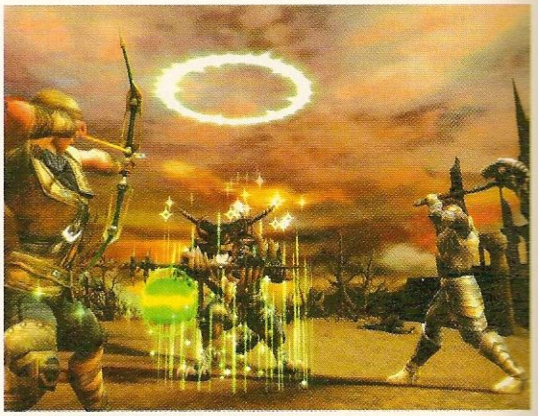
Cette variété vous intimide ? Ne vous inquiétez pas, car vous devrez sélectionner un maximum de huit compétences avant de partir à l'aventure. Voilà, maintenant vous pouvez avoir peur : c'est sans doute la partie la plus difficile de Guild Wars. Même avec une petite quinzaine d'effets à disposition, on se mord les doigts pour décider ce que l'on préfère embarquer. Imaginez avec cinquante, cent compétences ? Au fur et à mesure, vous affinerez vos préférences et vous concevrez des tactiques ou des combos bien bourrins. Mais il est vrai que si vous essayez d'appréhender toutes les possibilités, vous aurez vite fait de vous retrouver en position fœtale avec le pouce dans la bouche, en train de vous balancer d'avant en arrière. Le mieux reste encore de jouer pour voir ce qui convient le mieux à votre style une fois dans l'action. La composition du groupe peut aussi influencer la sélection lorsque vous jouez avec un partenaire ayant les mêmes professions. Autant se mettre d'accord pour se compléter, plutôt que de se marcher sur les pieds. Enfin, tout dépend aussi de ce que vous affronterez en mission. Pour du PvE, vous risquez d'échouer à cause d'une mauvaise tactique, mais vous reviendrez à l'assaut avec les bonnes armes (si vous n'êtes pas trop idiot). En PvP, les stratégies se révèlent bien plus complexes à mettre en place : étudier les adversaires, reconnaître les compétences qu'ils utilisent, savoir y faire face… Et si c'est un combat général, avec plusieurs groupes, plusieurs guildes, des alliances et des trahisons ? Eh bien euh… je… je sais pas, débrouillez-vous, arrêtez de m'embêter ! Jouez comme vous voulez ! Une chose est certaine, l'équilibrage de tout ça a dû donner des migraines au type qui s'en occupe. D'ailleurs, je l'ai rencontré, il avait l'air très fatigué…

Vous pourrez voler des compétences aux monstres puissants que vous combattrez.



Guild Wars vous autorise à créer un perso niveau 20 directement, comme ça, juste pour crever en PvP rapidement.





Savoir reconnaître les effets de sort ou des compétences adverses sera vital à la survie de votre équipe.

L'instance présente…

Mais alors, une fois que tout cela est assimilé, qu'est-ce qu'on glande dans ce jeu ? Eh bien c'est simple, on se bat. On se latte, on se fritte, on se fait sauter la cervelle les uns les autres, avec du bonheur et un sourire, merci. Côté scénario, vous allez de mission en mission, débloquant ainsi des zones de la carte. Certaines d'entre elles sont destinées à faire avancer l'histoire. D'autres, plus grandes, pourront être explorées à loisir. Chaque périple comporte un but principal, mais aussi quelques quêtes secondaires ou cachées. L'originalité tient dans le fait que le monde changera selon vos actions, car le scénario se poursuit en





Retourne te battre, sale poseur !

Un avant- goût

ArenaNet organise le beta test de son jeu sous la forme de « Beta Events ». Si vous possédez un compte, vous avez le droit de jouer à Guild Wars pendant un week-end fixé quelques mois à l'avance. Obtenir une clé n'est pas chose aisée, sauf en précommandant le jeu. En gagner une sur concours est également une option, si vous êtes du genre acharné et chanceux.

instance, seul ou en groupe. La réussite de diverses quêtes entraînera donc une évolution permanente du monde pour votre personnage et lui ouvrira les portes de nouvelles aventures. Dans les avant-postes et les villes, des instances publiques accueillant jusqu'à cent cinquante joueurs, vous aurez tout le loisir de créer un groupe et de définir vos compétences avant de pénétrer dans l'instance privée d'une mission. Si vous n'aimez pas les gens (et je vous comprends), rien ne vous empêche de partir seul, si ce n'est les hordes de monstres sanguinaires qui festoieront rapidement sur votre cadavre. Pour pallier ce léger problème, vous prendrez avec vous des PNJ mercenaires de classes diverses ; ils se battront à vos côtés de manière plutôt efficace, parfois mieux qu'un Kevin Omglol. Néanmoins, si vous clamsez quand même, vous subissez une pénalité cumulative de vie et d'énergie, réductible en tuant des ennemis. Inversement, vous pouvez obtenir un bonus de moral en cas d'exploits répétés. Quoi qu'il en soit, ces effets ne durent que le temps de terminer la mission en cours. Au final, seul ou à plusieurs, vous ferez avancer l'histoire, tout en gagnant des niveaux et de l'équipement.

Ze Jacky's touch

J'y pense... On parle souvent de Diablo en 3D pour étiqueter GW, alors qu'en est-il du matos dans le jeu ? Eh bien il semble tout à fait important, dans la mesure où il complète les compétences. Les armes sont upgradables selon deux parties distinctes (exemple : le bois et la corde d'un arc), via des PNJ artisans, pour offrir des bonus. Un bon équipement renforcera ainsi vos attributs, mais ArenaNet aime à inclure des compensations négatives aux effets bénéfiques trop balèzes. Ainsi, une armure qui vous octroie une grande rapidité vous rendra aussi vulnérable à tel ou tel type de dégâts. Une fois de plus, la stratégie est de mise. Si vous abusez des protections ayant un bonus contre le froid, c'est peut-être que vous comptez invoquer un rituel transformant le résultat de toutes les



L'important, c'est de rester concentré sur un seul ennemi.

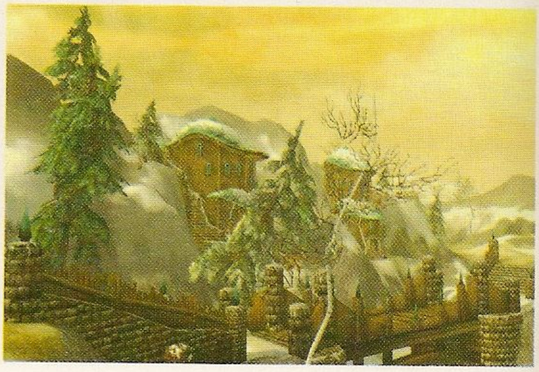


La carte annonce des paysages variés : terres brûlées, désert, volcans, marais, jungle, pics enneigés et même plages tropicales…

attaques commises dans la zone, même celles dirigées contre vous, en dégâts de froid. Je vous le dis, on n'est pas au bout de nos surprises côté stratagèmes vicieux avec Guild Wars. On nous promet aussi de nombreux objets de déco, des bidules inutiles, mais rares à collectionner, et des vêtements ou habits civils pour se la péter en soirée durant les grosses fiestas sur le Grand Rempart. Pour thésauriser tout cela : cinquante emplacements dans vos sacs, un stockage accessible à tous les personnages de votre abonnement et une banque de guilde. Chez ArenaNet, on n'aime pas trop les contraintes de place.

La racaille d'Ascalon

Maintenant, soyez franc, ce qui vous intéresse, c'est de casser du joueur, du vrai. Eh bien, parlons du PvP qui s'annonce extrêmement compétitif. Cette fois, il vaut mieux être en guilde. D'ailleurs, le jeu s'appelle Guild Wars, au cas où l'auriez pas remarqué. Si vous aimez vous planter au milieu de la place publique pour défier vos adversaires de venir foutre le bronx chez vous, vous allez être aux anges. D'abord, chaque guilde possédera un bâtiment spécial : le Guild Hall. Vous pourrez y danser la polka sur les tables en vidant des tonneaux de





Le jeu n'affiche pas les noms, mais les classes/niveau de persos. Ce qui permet de vite repérer ses cibles prioritaires.



Je me demande vraiment lequel des deux a l'air le plus bourrin.



bière. Ensuite, quand la fête n'aura que trop duré, deux guildes décideront de se taillader joyeusement pour passer le temps. Pas de problème : on prend les Halls, on place un terrain instancié entre les deux, on rassemble un max de 48 joueurs (ça peut changer, selon ArenaNet) et c'est parti. Le but est de buter le seigneur d'en face, un PNJ assez puissant. Rajoutez quelques mercenaires PNJ pour garder vos murs, des portes adverses à ouvrir grâce à un autre PNJ voleur (qu'il faut protéger), des lieux de téléportation à contrôler... Vous comprendrez que l'action n'a pas fini de battre son plein sur les terres d'Ascalon. Surtout si votre guilde participe à un tournoi, un vrai qui ne rigole pas, avec plein de guildes adverses et un classement de mille places à grimper. Et tout ça pour quoi ? Pour être le premier. Le numéro Uno, le Big Boss, le grand Manitou, la crème de la crème... Bref, pour diriger ou faire partie de la guilde la plus puissante, la plus célèbre, internationalement !

La guerre des mondes

Car il n'y aura qu'un seul serveur, un seul univers « Guild Wars ». Le jeu s'occupera de vous placer dans des « mondes » selon votre lieu géographique et votre langue. Un Français créera son perso sur le monde européen et se baladera dans des instances françaises, par exemple. Mais GW est un tout, un serveur unique, et n'importe qui peut changer de zone comme il le souhaite, passer de quartier en quartier pour retrouver ses potes, et même changer totalement de localisation. Quelques clics et vous troquez le français pour l'anglais, puis sau-

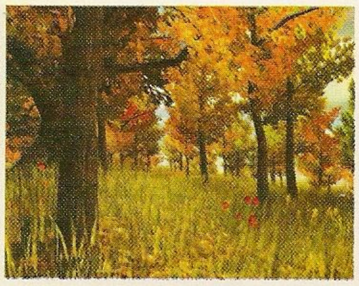


Le terrain offre beaucoup de relief, mais le jeu empêche les joueurs de sauter ou de grimper n'importe quel dénivelé.

tez dans le monde américain. En coréen, direction le monde asiatique ? Pourquoi pas, si vous en êtes capable. En espagnol, italien, allemand, etc. le but demeure le même : vous castagner avec les autres. En prime, si une guilde est au top du classement, tous les joueurs du monde auquel elle appartient gagnent l'accès vers des zones spéciales. Dans les villes, de grandes statues se déplaceront, laissant apparaître des portails vers des lieux pleins de trésors rares et puissants. Alors, que faire ? S'y engouffrer à coups de hache et de magie pour s'enrichir ou rester en arrière afin de conserver sa position dominante dans le classement mondial ? Dur dilemme ! Dès qu'une guilde d'un autre monde reprend la tête, les statues retournent à leur position initiale. Adieu veaux, vaches, cochons +3 vs fire damage... jusqu'à la prochaine fois.

Overdose de beautés fatales

ArenaNet nous concocte donc un jeu tactique d'une grande richesse, dirigé par des principes simples et efficaces. La technologie de streaming leur permet aussi de modifier le contenu en permanence, afin de rééquilibrer ou de patcher leur jeu à volonté sans grosse session de téléchargement. Jeff Strain parle même de modifier des aspects du jeu selon le déroulement de l'histoire ou, bien sûr, pour des « events » occasionnels. Du jour au lendemain, un joueur découvrira sa ville détruite par les Charrs ou bien recouverte de neige. À ce propos, les graphismes écrasent ce qui se fait ailleurs sans effort. Ils assurent moins techniquement qu'un Everquest II, mais leurs designs transpirent de personnalité. Ils sont chaleureux et réalistes à la fois, tout en satisfaisant les goûts d'une population internatio-



Cet Ascalon paradisiaque n'est que la carte du tutorial. Dommage.

nale. Vous savez comme les Coréens aiment les beaux personnages... Eh bien en plus des canons de la plastique occidentale, les graphistes d'ArenaNet ont à leur disposition un panneau de photos de beautés asiatiques, rien que pour l'inspiration (oui rien que pour ça, pervers !). Mais il n'y a pas que les jolis visages des nécromanciennes qui séduisent dans ce jeu. Magie spectaculaire, animations fluides et nombreuses, interface complète et conviviale, Guild Wars devrait s'affirmer techniquement. Et alors que la sortie approche, on ne peut qu'espérer que l'équilibrage sera au point. Après tout, le gameplay offre de telles perspectives stratégiques que bien souvent les joueurs inventent les tactiques les plus inattendues, même pour les développeurs. Permettre cette emprise sur leur produit est un atout énorme pour ArenaNet et le jeu ne semble pas pour autant prêt à sombrer dans le chaos par manque de contrôle. S'il répond à toutes ses promesses, Guild Wars deviendra un loisir de compétition incontournable.

Des sous et des hommes

INTERVIEW

L'équipe d'ArenaNet sait faire des jeux, mais elle sait aussi recevoir chaleureusement et en toute simplicité. Ces anciens de chez Blizzard et Battle.net aiment beaucoup parler de Guild Wars, surtout Jeff Strain, le producteur en personne.



Jeff Strain.

Joystick : Vous avez décidé de ne pas demander d'abonnements pour Guild Wars. Vous n'aimez pas l'argent ou quoi ?

Jeff Strain : (rires) Si, on souhaite que le jeu marche ! Mais tous les développeurs se lancent dans ce business, et aucun joueur n'apprécie de payer un abonnement. Ils ne veulent pas être liés à un produit si fortement, ni se sentir coupables de ne pas avoir joué un ou deux mois pendant que leur carte était débitée. Guild Wars sera un jeu que tout le monde peut acheter et y jouer facilement. Cela implique une structure spéciale du gameplay, mais aussi de l'aspect commercial. Notre jeu sera donc rentable à travers les extensions. Et on se débarrasse de l'abonnement.

Donc les extensions sont déjà prévues ?

JS : Oui, à peu près tous les six mois, nous sortirons un nouveau « chapitre » qui rajoutera des quêtes, des lieux, des monstres, des compétences et des professions. Personne n'est obligé de l'acheter et vous pourrez très bien jouer au jeu original sans. Vous n'aurez même pas besoin de vous les procurer dans l'ordre. Nous voulons que le joueur garde entièrement le contrôle de ce qu'il souhaite posséder.



« Tu pourrais trouver un joli angle sur ce niveau ultra secret pendant que Fumble prend une photo, s'il te plaît ? Merci.»



Vous pensez donc obtenir suffisamment de revenus pour assurer le support technique et client, ainsi que l'animation par des Game Masters ?

JS : : Absolument. Une équipe live rajoutera en permanence du contenu grâce notre technologie de streaming. De plus, tous les renseignements sur votre personnage sont répertoriés : les gens que vous connaissez, où vous êtes allé, ce que vous avez fait, etc. Ce qui nous permet de vous fournir uniquement les données qui auront changé depuis votre dernière partie. Cela arrivera donc dans de petites proportions et de manière très fréquente.

Guild Wars est un jeu extrêmement compétitif, vous pensez que les Américains et les Européens ont une chance contre les Coréens ?

JS : Eh bien, les Coréens doivent dormir de temps en temps, non ? Ce sont d'excellents gamers. Ils sont passionnés et ils jouent *beaucoup*. Cependant, nous sommes très impatients de voir ce qu'ils donneront sur le terrain. Si on regarde le classement actuel, on ne trouve qu'une seule guilde coréenne dans le Top Ten. Mais c'est vrai, ils ne vont pas être faciles à battre... peut-être qu'on formera quelques alliances (rires machiavéliques).

Vous pensez que le progaming sera intéressé par GW ?

JS : J'en suis convaincu ! Le design de GW est conçu pour, et nous continuerons d'ajouter des éléments pour améliorer l'expérience en tournoi, comme des modes spectateur par exemple, avant et après la sortie du jeu.

Les week-ends bêta n'ont pas encore dévoilé Pré-Ascalon...

JS : « Pré-Ascalon » est un nom utilisé en interne pour parler du royaume d'Ascalon avant « The Searing ». C'est là que débute le joueur, et son personnage y vivra les événements qui entraînent la destruction du monde. Personne n'a encore vu cette facette d'Ascalon et nous sommes impatients de la dévoiler. Le vrai Ascalon est non seulement magnifique, mais il proposera aussi un contenu unique. ❑



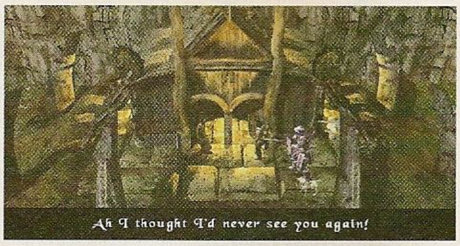
ENCYCLOPEDIA
L'HISTOIRE
SEGA
www.segafrance.fr
LA NOUVELLE GÉNÉRATION DU CITY BUILDER
PAR LE LEAD DESIGNER DU HIT PHARAON
Immortal Cities
LES ENFANTS
DU NIL™
"Les enfants du Nil est loin d'être un simple remake 3D de Pharaon. Il introduit de nouveaux concepts et utilise une approche différente de la civilisation égyptienne"
PC JEUX
"Voilà donc un jeu très riche et très novateur qu'il nous tarde de tester"
Canard PC
Sortie nationale le 4 février 2005
Pour la première fois dans ce type de jeu vous pourrez littéralement plonger au coeur de la population grâce au puissant moteur 3D intégré.
Un système de contrôle révolutionnaire accompagne votre progression.
Une technologie comportementale unique permettant à chacun des individus de votre peuple de réagir et d'interagir avec son environnement.
Restez constamment à proximité de votre peuple ou ayez une vison globale des événements sur un simple clic.
En devenant Pharaon, vous ne vous contenterez pas de diriger votre peuple selon votre bon vouloir.
Il faudra au contraire faire preuve de compréhension, de diplomatie et d'un certain talent pour rendre votre peuple heureux. C'est à cette condition que vous pourrez construire votre destinée.
Dans le cas contraire votre peuple vous renversera...
PC CD-ROM
Immortal Cities
LES ENFANTS
DU NIL
Il n'y a pas de grand Pharaon, sans grand peuple.
www.les-enfants-du-nil.com
© 2004 Myelin Media, LLC. Published under license by SEGA Europe Limited. All rights reserved. Immortal Cities: Children of the Nile is the trademark of Myelin Media, LLC. SEGA and the SEGA logo are trademarks of the SEGA Corporation. Pharaoh is the registered trademark and property of Sierra On-line, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Ça ne vous dérange pas si je fais le boulot à votre place ?

Pour ceux qui auraient bravé les mises en garde de Fumble en se plongeant tête baissée dans le déluge de bugs de The Fall, sachez qu'un patch officieux vient de sortir. C'est un joueur qui vient de coller un peu la honte aux développeurs de Silver Style et on peut récupérer le fruit de son travail ici : http://jilin.free.fr/thefall/. En attendant le premier patch officiel, toujours prévu pour 2017.

Il revient et il n'est pas très beau

Bard's Tale, jeu d'aventure qui a bercé mes belles années de joueur sur Commodore 64, revient sous la houlette de Monsieur Ubi, remixé à la sauce RPG. C'est développé par inXile, la société du papa de la série, et on espère sincèrement que ce sera plus joli que les premiers screenshots qu'on a reçus.





DITO

Caféine

Après des années passées à dénigrer les jeux massivement multijoueur, Ultima Online et Everquest en tête, il est assez difficile de m'avouer que je suis accroc à un produit de ce type. Mes tentatives avec Anarchy Online, et plus récemment avec Lineage II ou City of Heroes, se sont toutes soldées par un abandon relativement rapide de mes avatars. Malgré le look fantastique des personnages dans Lineage II ou les pouvoirs qui font baver dans CoH, le gameplay ultra répétitif et le manque de récompense du joueur pour le motiver à continuer usent rapidement les moins blindés ou les plus occupés d'entre nous. Il y a trop de choses à faire dans nos courtes vies et trop de jeux à essayer pour passer des centaines d'heures à taper des monstres insignifiants pour enfin atteindre le contenu réservé aux persos de haut de niveau. C'est là que le savoir-faire de Blizzard entre en jeu, pour donner à World of Warcraft ces petits plus qui ont su convertir les plus réfractaires d'entre nous. Que ce soit Bishop, C_Wiz ou Atomic (et là, on nage en pleine science-fiction, croyez moi), toute la rédac a succombé aux charmes du MMO des créateurs de Diablo. Le test explique pourquoi sur dix pages (à note d'exception, pagination d'exception), mais si je devais tout résumer à une seule raison, je dirais que WoW est le premier produit du genre qui permet de s'amuser autant, que l'on soit niveau 2, 30 ou 60. Une prouesse qui permet enfin au joueur « lambda » de profiter pleinement d'une catégorie de jeu qui n'a pas fini d'évoluer.

Du chaos dans les oreilles



On peut déjà avoir un avant-goût de ce que sera Splinter Cell 3 en achetant sa bande originale, composée par un illustre membre de la scène électronique : Amon Tobin. Ne faites pas celui qui ne sait pas qui est le bonhomme, Faskil vous en a déjà tartiné quelques pages. Avec ce CD, estampillé Ninja Tune, vos oreilles se délecteront de morceaux dans le plus pur style film d'espionnage des 70's sans toutefois partir dans les extrêmes, le compositeur ayant eu la bonne idée de rendre tout ça un peu plus contemporain. Ouf. Et si vous ne connaissiez pas encore le travail de Tobin, voilà une excellente occasion de vous rattraper.

Phrase à la con

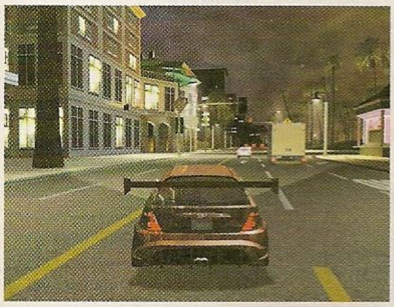
Jeudi 6 décembre – 13h12

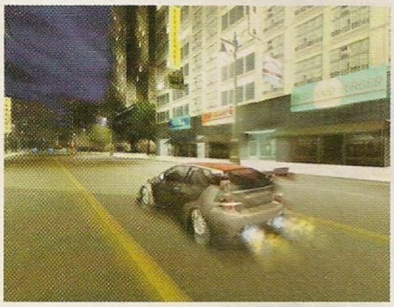
Bishop (au téléphone) : « Oui, bonjour, je voudrais parler à Pascal d'Ubisoft. »

La voix au téléphone : « Ah, c'est une bonne idée ça. Mais faudrait appeler Ubi. Là, vous êtes chez THQ. »

Beauf beauf

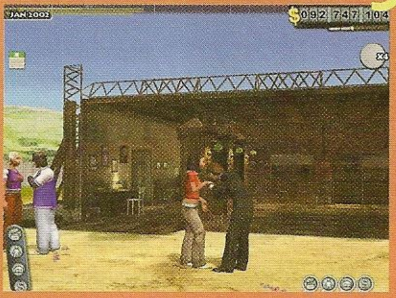
Porté par mon amour immodéré envers tout ce qui possède quatre roues, j'aimerais beaucoup vous parler de RPM Tuning avec enthousiasme. C'est que le bougre affiche ses ambitions depuis près d'un an, en se proposant de faire la nique à NFS Underground. Pour ce faire, Babylon Software s'est permis de plagier sans vergogne son illustre prédécesseur en réutilisant, en gros, le même schéma : une foultitude de courses nocturnes, des défis, des thunes à engranger, des paires de fesses potelées à contempler et des bagnoles customisables dans tous les sens pour les transformer en Macumba Club ambulant. On ne va pas s'en cacher, à première vue, c'est mal barré. Techniquement à l'ouest, RPM Tuning n'inspire pas vraiment confiance lorsqu'on sait que la version PS2, sortie il y a quelques mois, s'est mangée un gros mur avec sa réalisation bâclée, ses bugs à foison et une conduite plus qu'approximative. La version PC devrait tout de même se situer un cran au dessus, tout du moins graphiquement. Car pour le reste, ben on attend de voir. Après tout, on n'est jamais à l'abri d'un miracle.







Peter se fait un film



À défaut de version vaguement jouable, voire même d'infos inédites sur le gameplay, Lionhead nous transmet gentiment quelques nouveaux screenshots de son prochain titre, The Movies. Il s'agira toujours d'un hybride entre gestion de studio de cinéma et Sims-like, où vos talents de producteur seront aussi importants que vos aptitudes à la psychologie d'acteurs torturés. Un titre qui, sur le papier, a l'air tout à fait original et plein d'envergure. Mais entre les bonnes idées de Peter et leur concrétisation dans ses produits, il y a eu ces derniers temps plus qu'une certaine marge. Un peu comme quand Besson nous annonce qu'il va faire du cinéma.

Bonne à tout faire

Lors du Consumer Electronic Show de Las Vegas, courant janvier, Bill Gates s'est exprimé au sujet de sa future Xbox 2. Toujours aussi avare en informations croustillantes, le big boss de Redmond a tout de même précisé quelques points importants. La Xbox 2 sera, comme on s'y attendait, totalement orientée multimédia et basée sur la connectivité avec le monde PC et plus particulièrement Windows Media Center. On devrait alors pouvoir se mater des films, écouter de la musique et même tailler le bout de gras avec des potes sur MSN Messenger (au pad ??). Sans oublier la possibilité de jouer ses propres musiques provenant du PC pendant une partie. Toujours aussi malin ce Billou, il a bien regardé tout ce dont est capable une Xbox pucée et l'a intégré à sa nouvelle machine. Parti comme ça, on va se retrouver avec une Xbox 3 tournant sous Linux.

Et pour la nouvelle année, vous faites quoi?

Ça pourrait être la trame d'un mauvais conte de Noël : alors qu'il s'apprêtait à fêter paisiblement la naissance du petit Jésus en compagnie de sa famille, Gérard Parisot a eu la joie de recevoir un SMS… d'huissiers. Et ce n'était clairement pas pour lui souhaiter un agréable réveillon, mais plutôt pour lui réclamer des thunes. Le responsable de l'étude à l'origine du message a déclaré que la pratique était effectivement en vigueur depuis un petit moment : « Il est toujours plus agréable de recevoir un SMS que la visite d'un huissier. » Ils sont prévenants, tout de même. Et très en phase avec l'esprit de Noël. Allez, encore un petit effort de subtilité et on aura bientôt droit aux mises en demeure par MMS. Avec un sapin qui clignote et des lutins qui chantent Jingle Bells.

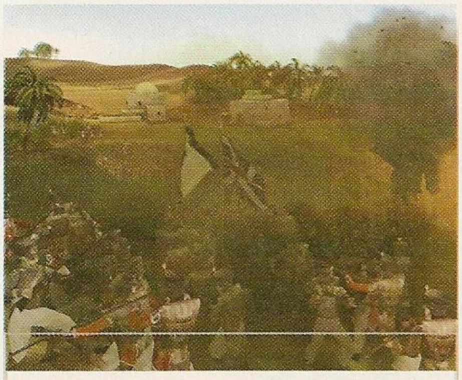


> Genre : Napoléon Total War
> Éditeur : Eidos Interactive
> Développeur : Pyro Studios/Espagne
> Sortie prévue : Début 2005

IMPERIAL GLORY

On n'a pas beaucoup de nouvelles fraîches d'Imperial Glory, le jeu de stratégie napoléonienne de Pyro Studios qui combinera de la gestion tour par tour avec des phases d'étripage en 3D temps réel. Visuellement, la chose s'annonce excitante : imaginez des centaines de militaires entassés les uns sur les autres, empaquetés dans leurs uniformes bariolés, avec tout l'attirail réglementaire de rubans, plumes, médailles et colifichets d'usage, qui défilent au pas en rangs serrés. Vous voyez bien la scène ? Maintenant, imaginez que vous tirez dans le tas avec de l'artillerie. Ça fait envie, pas vrai ? On pourra ainsi éparpiller de la viande sur une cinquantaine de territoires, dans un joyeux circuit touristique qui ira des immenses abattoirs de Russie aux plaines funèbres (et mornes) de Belgique, en passant par les fosses communes d'Autriche et les charniers égyptiens. Satisfaction supplémentaire, de glorieuses batailles navales permettront de retapisser le fond de plusieurs mers avec plein de carcasses de marins ! La partie économique reste, quant à elle, plutôt floue, mais en principe les différents empires jouables auront des différences marquées dans leur style de jeu avec, bien sûr, accès à leurs troupes préférées et à leurs généraux fétiches. Néanmoins, ce qui m'intrigue le plus c'est le projet d'arbre technologique à débroussailler et les quêtes historiques à remplir, là j'avoue que je demande à voir....

Faskil



Les fourbes Anglais assaillent des baigneurs Prussiens barbotant dans une oasis.



Vague à l'âme Vague à l'âme Vague à l'âme Vague à l'âme Vague à l'âme Vague à l'âme



Après le tsunami ravageur de fin décembre et la mobilisation sans précédent pour l'aide aux victimes d'Asie du Sud-Est, il fallait bien s'attendre à voir une bande de crétins sans scrupules en profiter. Qu'il s'agisse de mails bidons réclamant des dons ou encore de sites utilisant la classique technique du phishing (afin de se faire passer pour ceux de vraies organisations humanitaires), tout est bon pour ingurgiter de la thune crapuleusement. Nous, on souhaite à tous ces escrocs une bonne baignade au soleil grâce au pactole récolté. En espérant qu'ils se mangeront également une vague de quinze mètres dans la tronche, juste pour voir ce que ça fait.



Des amis pour la mort

Souvent évoqué par les développeurs, jamais confirmé, on commençait franchement à se demander si Close Combat : First To Fight allait nous proposer un mode de jeu en coopératif. La réponse est oui, mille fois oui ! Les missions pourront être jouées jusqu'à quatre joueurs humains, prêts à crever comme des chiens en bons frères d'armes. C'est plutôt une bonne nouvelle mais on n'a toujours pas bien compris comment une légende du wargame s'est soudain métamorphosée en FPS plutôt bourrin. On attend la sortie imminente en croisant les doigts pour ne pas assister à l'exécution sommaire d'une série mythique sur PC.



Star Wars : Episode XVIII ½





Encore un jeu Lego ? Dans l'univers de la nouvelle trilogie Star Wars ? Logiquement, on aurait tendance à penser qu'il s'agira d'un titre juste bon à finir chez le petit cousin geek, fan de la saga. Détrompez-vous : il se pourrait bien que les développeurs de Traveller's Tale nous réservent une bonne surprise. Le principe reste tout de même assez basique et s'adressera avant tout aux jeunes joueurs : on dirige son petit héros accompagné d'un binôme (contrôlé par l'ordinateur ou par un véritable humain) dans des missions basées principalement sur la coopération. Il y a aussi un paquet d'énigmes à résoudre, mais ça ne devrait pas atteindre la complexité d'un Myst, Fumble peut dormir tranquille. Enfin, il semble qu'on aura la possibilité d'aller jouer les Ayrton Senna en plastique dans des courses de pods effrénées (en évitant les murs, cette fois-ci). Sans oublier la masse de personnages et véhicules à débloquer tout au long de l'aventure et la possibilité de revivre l'affrontement opposant Qui Gon-Jinn et Obi-Wan à Darth Maul dans une ambiance niaise et bon enfant. Reste à savoir comment se goupillera tout ceci : FPS, jeu à la troisième personne, simulation de pizzaiolo ? Il faudra attendre le mois d'avril pour éclaircir tout cela. Attendez, il ne sort pas le 1er au moins ?

Télex Le nouvel opus de la série Rainbow Six, dont on vous parlait déjà le mois dernier, vient de se voir affubler d'un titre officiel : Tom Clancy's Rainbow Six : Lockdown. C'est tout, circulez.

C'est pas moi, c'est lui

Qui a dit que la plupart des parents étaient irresponsables ? Prenez ce couple du Texas, par exemple. À cause d'eux, ou plutôt de leur voiture qui refusait de démarrer, leur petiote est arrivée en retard au lycée et s'est vu offrir quelques heures de retenue en guise de punition. Attentionnés, le papa et la maman ont estimé que tout cet embarras était de leur faute et ont donc décidé de purger cette peine en compagnie de leur fille. Faire payer les vrais coupables d'un retard inexcusable, voilà une idée qu'elle est bonne. D'ailleurs, demain, quand j'arriverai au taf à 15h30, je viendrai avec les développeurs de Blizzard.

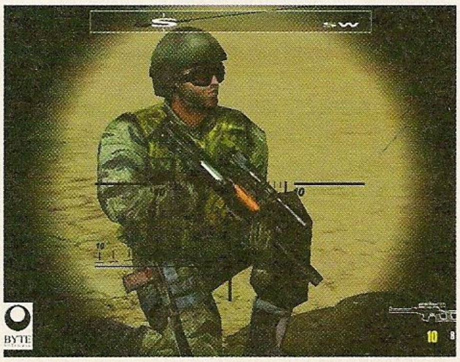
...sans passer par la case « départ »



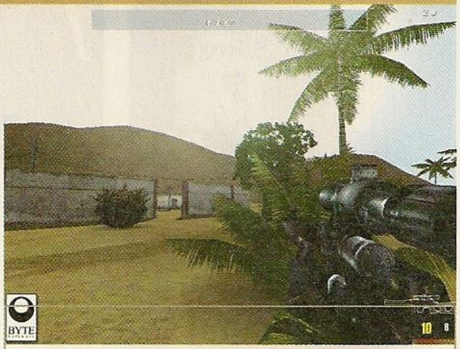
L'ineptie du mois nous vient des contrées froides de Scandinavie. Per Thorbjoern Lonka (essayez de le dire dix fois très vite), citoyen danois, vient en effet d'être condamné à deux mois de prison pour avoir séjourné illégalement… en prison. L'homme se serait en effet substitué à un de ses amis le jour où celui-ci devait être incarcéré pour un menu larcin. Comment ? En se présentant le plus simplement du monde devant la porte du pénitencier où on l'a illico enfermé, sans vérifier son identité. Deux jours plus tard, et probablement après avoir constaté les effets désagréables du ramassage de savonnette, il a fini par se dénoncer. Monsieur le Juge a trouvé la plaisanterie assez moyenne puisqu'il lui a recollé un séjour de 60 jours sous les barreaux. L'auteur du méfait a déclaré pour sa part avoir agi dans le but de révéler au monde incrédule qu'il était tout à fait envisageable pour des gens fortunés d'en payer d'autres afin de purger leurs propres peines. Si vous êtes dans l'engrenage de la justice, il vous suffit donc d'émigrer au Danemark et d'y trouver un ami dans le besoin. En évitant soigneusement de lui raconter l'anecdote de la savonnette.

> Genre : FPS tactique
> Éditeur : GMX Media
> Développeur : BYTE Software/Slovaquie
> Sortie prévue : mars 2005

SPECNAZ PROJECT WOLF



Bon, arrêtez de rigoler cinq minutes. Specnaz, malgré un titre malheureux, c'est du sérieux. En Russie, c'est le doux sobriquet dont sont affublées les forces d'intervention de là-bas, ces super-militaires d'élite qui apportent la paix dans le monde et jettent des caisses de biscuits du haut de leurs hélicoptères. Specnaz, en fait, ça veut dire Specialnogo Naznacenie. Là, tout de suite, vous y voyez plus clair. Du coup, comme on signe pour rejoindre les troupes de Moscou, pas question d'aller batifoler en Irak, où ça sent bon le pétrole, mais on ira plutôt se dégourdir les jambes et vider ses chargeurs du côté du Yemen ou de l'Uzbekistan. Le gameplay sera celui d'un FPS tactique classique, avec une équipe de valeureux combattants à diriger, une vingtaine d'armes sexy, et également un paquet de véhicules à piloter tout au long des 70 missions que proposera la campagne solo. Petite innovation sympathique dans le gameplay : les armes subiront l'usure du temps et il faudra régulièrement sortir son attirail de bricoleur pour être sûr de ne pas les voir s'enrayer en plein champ de bataille, face à un ennemi qui ne se demandera pas deux fois pourquoi vous ne tirez pas. Ça n'a franchement pas l'air trop moche sur les screenshots de l'éditeur, mais le genre étant plutôt squatté en force ces derniers temps, il faudra voir si ce nouveau venu arrive à tirer son épingle du jeu ou s'il aura juste mérité les rires narquois que suscite son nom.



Des palmiers, du soleil, c'est ça aussi le Yemen.

Faskil



Billou voit rouge

Lors d'un récent et flamboyant entretien accordé à nos confrères de News.com, on a pu voir Bill Gates péter un gros boulon. C'est qu'il n'y a pas été avec le dos de la cuillère, le petit père, en s'en prenant directement aux défenseurs d'un assouplissement des lois sur la propriété intellectuelle. Allant jusqu'à les qualifier de « communistes », monumentale insulte chez nos amis amateurs de burgers et marque de mépris manifeste envers ceux qui auraient l'outrecuidance de penser différemment. Selon Bill, changer les choses au niveau des copyrights revient à vouloir se débarrasser des inventeurs, musiciens et autres réalisateurs en bridant toute possibilité créative. Une attaque à peine voilée envers la Chine, jamais très regardante dès lors qu'on aborde cet épineux sujet. Et puis, ce n'est pas comme si Billou flippait face à une économie émergente capable d'envoyer sa boîte au rebut en dix ou quinze ans. Non non, ça n'a rien à voir.

Chassez le naturel

« Tom Clancy's Splinter Cell », l'adaptation en bouquin des aventures de Sam Fisher, se vend comme des petits pains. Juste retour des choses pour son auteur, romancier déjà fortement sollicité dans le monde du jeu vidéo. Auteur de nombreux ouvrages à succès, l'écrivain américain avait pour la première fois accepté de créer un héros original spécifiquement pour le titre d'Ubisoft, plutôt que de céder les droits sur une de ses créations littéraires. Cerise sur le gâteau, le roman vient juste d'être classé dans le Top 10 catégorie fiction du New York Times. Forcément, l'éditeur français ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et envisage de porter les aventures de son roi de l'infiltration à l'écran. Hollywood se frotte les mains et nous, on caresse un cierge en espérant que ce ne sera pas une énième adaptation ciné foirée.





PARAGON CITY A BESOIN DE VOUS !
Total Jeux PC
17/20
IL EXISTE UN ENDROIT OU NOUS POUVONS
TOUS ÊTRE UN SUPER-HÉROS !
CITY OF HEROES™
DELUXE
• DES CENTAINES DE POUVOIRS POUR DÉFINIR LES INCROYABLES COMPÉTENCES DE VOTRE SUPER-HÉROS.
• OFFREZ À VOTRE PERSONNAGE UN LOOK UNIQUE GRÂCE À DES COMBINAISONS DE SUPER-COSTUMES QUASI INFINIES !
• DES COMMANDES SIMPLES ET ACCESSIBLES À TOUS POUR REJOINDRE LA BATAILLE LE PLUS VITE POSSIBLE.
• SYSTÈME D'ABONNEMENT OU DE CARTES PRÉPAYÉES.
• Une B.D de City of Heroes de 88 pages.
• Une B.D de 16 pages de PvPonline par Scott R. Kurtz.
• Une Carte détaillée double face de Paragon City.
• Un pouvoir de prestige unique en jeu (Glissade), un insigne et une cape.
BONUS
EXCLUSIFS
DE L'EDITION
DELUXE
• Plus toutes les mises à jour de City of Heroes :
Episode 1 : A travers le miroir.
Episode 2 : L'ombre du passé.
Episode 3 : Le conseil de guerre.
FR.CITYOFHEROES.COM
VERSION FRANÇAISE
12+
PC CD
diffusion
CRYPTIC STUDIOS
NCSOFT

> Genre : Shoot tactique Playstation
> Éditeur : HIP Interactive
> Développeur : Asobo Studios/France
> Sortie prévue : mars 2005

CT SPECIAL FORCES

Développé par Asobo Studios, des rescapés de Kalisto basés à Bordeaux, CT Special Forces est le portage sur PS2, Xbox et PC d'un célèbre jeu d'arcade Game Boy Advance. D'infâmes terroristes menacent l'univers, à vous de déjouer leurs ignobles machinations, etc. Plus original, ce shoot à la troisième personne enchaînera des missions avec deux personnages complémentaires. Le premier est un ninja, doté d'un pouvoir d'invisibilité temporaire, de grenades de parfums variés et de toute une panoplie de gadgets visuels (amplification lumineuse, vision thermique, sonar). Apparemment, les gardes seront suffisamment futés pour réagir aux bruits inhabituels, disparitions de collègues et extinctions de lumières qui laissent indifférentes les I.A. de tant d'autres jeux. Mais l'infiltration en douceur, c'est crispant pour mes petits nerfs de psychotique hyperactif, donc pour ma plus grande joie le deuxième personnage sera une belle brutasse adepte de la diplomatie au lance-roquettes. On pourra également l'utiliser dans des niveaux avec véhicule : c'est grâce à lui qu'on pourra jouer de la Gatling, piloter façon bulldozer et écrabouiller plein de vilains en klaxonnant joyeusement. Néanmoins, le gameplay qui pour l'instant me laisse perplexe, c'est celui des étranges séquences de chute libre où on affrontera de redoutables parachutistes « stranguleurs » et des barrages massifs de missiles antiaériens. Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ?

Atomic



Malin comme une I.A., moi aussi je peux me cacher derrière des bidons explosifs !



Bloody hell, ces « rascals » essayent de dégonfler mon bateau.

Mise à mort

En redressement judiciaire depuis juin dernier, on savait Titus sous respirateur artificiel et on n'attendait plus qu'une âme charitable pour venir les débrancher. Voilà qui est fait. Le tribunal de commerce de Meaux vient de mettre un terme à l'agonie de l'éditeur français en prononçant la liquidation judiciaire du groupe et de ses filiales, Interplay et Avalon Interactive. Si en lui-même Titus ne représente plus grand-chose pour les joueurs depuis plus de dix ans, la perte d'Interplay fait plus mal, d'autant qu'elle signe l'arrêt de mort de l'éventuel Fallout Online évoqué il y a quelques mois. En vingt-cinq ans, Titus aura surtout laissé sa trace grâce à des titres puissants tels que Crazy Cars, Fire & Forget ou encore Prehistorik. Depuis lors, plus grand-chose de visible et un groupe se faisant aussi discret qu'influent par ses acquisitions. Reste à espérer pour tous les employés de vite retrouver du taf au sein d'une boîte qui ne fermera pas ses portes dans un an. C'est pas gagné.

Phrase à la con

Lundi 20/12/2004 - 12h26
Faskil : Tu me conseilles quoi sur Xbox ?
Bishop : Bah, de jouer.

Télex

Le site officiel du prochain titre d'Ubisoft, Brothers in Arms : Road To Hill 30, vient d'être mis en ligne à l'adresse www.brothersinarmsgame.com. Vidéos et screenshots pour patienter jusqu'à la bêta…

Télex

Free, le fournisseur d'accès Internet préféré de la rédac', propose désormais à ses abonnés dégroupés un téléchargement théorique de 20 Mbps en ADSL 2+. Au même moment, chez France Telecom, ce sont les tarifs d'abonnement qui grimpent. À votre avis, qui va crever le premier ?

Leur banquier est aux anges

350 000 unités écoulées le premier week-end de sa mise en vente (dont 250 000 le premier jour, record absolu), un total de 600 000 exemplaires vendus au moment où j'écris ces lignes, des pointes à 200 000 utilisateurs connectés simultanément : ce sont les chiffres du raz-de-marée World of Warcraft sur le continent américain. Nous aussi, on préfère ce genre de tsunamis.

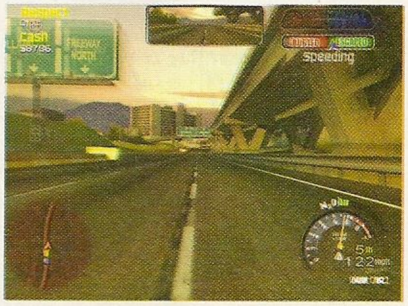
600 000

200 000

Vaste programme

Les créateurs de Suprnova, caverne d'Ali Baba des liens Bittorrent illégaux, n'ont pas tardé à réagir à la fermeture de leur site en annonçant la sortie prochaine d'un tout nouveau client P2P fait maison, baptisé Exeem. Petite révolution, ce nouveau système ne nécessitera plus de serveur centralisé pour propager ses liens. Une épine de plus dans le pied des autorités qui ont déjà bien du mal à cadenasser tout ce joyeux bordel. Revers de la médaille, le client sera truffé d'adwares, pour que les auteurs du soft puissent se payer à bouffer sur les dos des utilisateurs en distribuant allègrement des softs piratés. Ça a l'air tellement bien que même l'inventeur du protocole Bittorrent refuse de cautionner la chose. Et la société qui finance le projet est bien planquée, quelque part dans un paradis fiscal des Caraïbes. Un bel exemple de détournement des idéaux utopistes du monde de l'open source : d'un protocole bichonné par des développeurs du libre, on en arrive aujourd'hui à une récupération éhontée par une joyeuse bande de rapaces prêts à tout pour s'en mettre plein les poches. L'altruisme est définitivement une valeur qui se perd. Même chez les pirates.

Syndicate 2005



Rouler comme un crétin dans des caisses « tunées », voilà un filon qui commence presque à devenir aussi saturé que la Seconde Guerre mondiale. Mais quand on tombe par inadvertance sur les images de Street Racing Syndicate, qu'on s'aperçoit que le jeu est développé par le prestigieux Namco (Ridge Racer), on mettrait presque sa lassitude au placard. Dans le principe, il n'y a rien de révolutionnaire, des courses de nuit ou au crépuscule, de la thune à amasser et des voitures à tripoter dans tous les sens. Pourtant, les arguments sont là : les graphismes semblent être d'un niveau plus que correct, il y aura une quarantaine de bagnoles à piloter, directement tirées du catalogue de constructeurs authentiques et on pourra aller jusqu'à s'affronter dans des courses en ligne permettant de chourer les caisses de ses adversaires. On nous promet même une gestion des dégâts et la possibilité d'emballer de la biche au regard lubrique parmi les 18 « modèles » proposés. Reste à voir si ça suffira pour mettre une bonne claque au ténor NFSU 2. En tout cas, sur le papier, ça semble pas mal parti.



Télex

Si vous habitez la région parisienne et que vous voulez choper des jeux Ubisoft gratos, rien de plus simple : il suffit de rejoindre leur équipe de bêta testeurs. Toutes les infos là : http://concours.ubisoft.fr/testeurs/ubi_com.html.



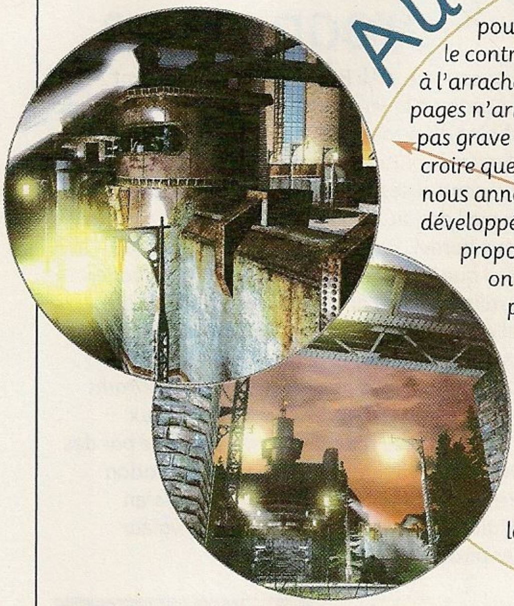
Sacred PLUS PLUS

\+ ++ +++



Après une version estampillée « Plus », mais plus proche de la grosse rustine que de l'extension, Sacred se verra bientôt gratifié d'un vrai add-on officiel en bonne et due forme, baptisé Underworld. Et ça ne rigole plus : un univers jouable largement supérieur à l'original (on annonce 40 % d'espace de jeu en plus), deux nouvelles races, les Démons et les Nains (c'est cool, Yavin va pouvoir y jouer) et bien entendu, le package habituel de nouvelles armes et armures. Ça sort en avril et pour le moment, pas encore d'infos sur la trame du scénario, même si on imagine aisément qu'il s'agira d'une excuse fallacieuse pour aller dégommer du monstre aux quatre coins d'Ancaria.

Au temps pour moi



Si j'étais un super-héros, il y a un pouvoir dont j'aimerais bien disposer : le contrôle du temps. Imaginez : fini les bouclages à l'arrache, plus besoin de se stresser parce que les pages n'arrivent pas à l'heure. Un peu à la bourre ? Hop, pas grave : hocus pocus et le problème est réglé. Il faut croire que nosamisd'Atari ont eu la même idée, puisqu'ils nous annoncent l'arrivée prochaine de TimeShift, un FPS développé par les Américains de Saber Interactive. Le titre proposera une trentaine de missions dans lesquelles on pourra à loisir ralentir ou accélérer le temps pour progresser. On disposera également d'un arsenal plus conventionnel, mêlé à des armes inédites qu'on nous annonce sorties d'une dimension parallèle. On n'en sait pas plus sur la trame pour le moment, mais on nous assure que le scénario a été rédigé par une grande plume d'Hollywood. Ah ben tout de suite, nous voilà rassurés. Allez, on va profiter de leur gadget et se projeter à l'automne 2005 pour savoir ce qu'il en est.



4

Télex

Le poste très convoité de directeur financier chez Microsoft est désormais vacant. À la surprise générale, John Connors vient en effet de jeter l'éponge. Si vous fantasmez sur la possibilité de gérer un portefeuille de quelque 60 milliards de dollars, vous savez où postuler.



5

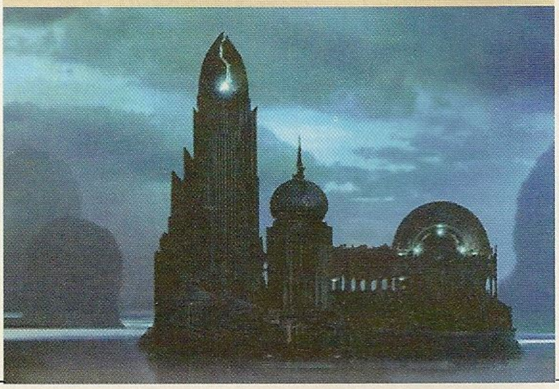
Dragon dur



Chez Liquid Entertainment, on adore les jeux de stratégie temps réel. Ça tombe bien, nous aussi. Dans Dragonshard (je traduis comme je veux), leur prochain bébé, on se retrouvera immergé en plein univers de Donjons & Dragons, pour prendre part à des génocides soit en surface, soit dans les entrailles de la Terre, les deux aspects nécessitant une approche différente, un peu comme dans Armies of Exigo. Ça semble assez joli, tout en 3D, avec des environnements soignés et de nombreuses unités bien détaillées. L'histoire prend place dans l'univers d'Eberron et le prétexte pour se mettre sur la tronche sera la recherche d'une relique capable de changer la destinée du monde. Trois camps jouables, un univers ultra riche, pas mal de micro-management, des pouvoirs magiques à foison et une belle bande de salopards à envoyer six pieds sous terre, tout est donc réuni pour nous sortir une petite tuerie. Bon, maintenant que je vous ai bien fait baver, je me permets de vous signaler que le beta-test ne débutera qu'au printemps. Allons, allons, ne vous énervez pas comme ça.
En attendant, vous pouvez toujours vous y inscrire là : www.betatests.net.

On est pas prêts d'en voir le bout

Ce sont les fans d'énigmes tordues et de décors précalculés qui vont être contents : Ubisoft vient d'annoncer la sortie d'un nouvel épisode de la saga Myst. Développé par Rand Miller, papa de la série et boss de Cyan Worlds; ce nouveau volet, intitulé « Myst 5 : End of Ages » devrait nous arriver d'ici la fin de l'année sur PC et sur Mac. J'en ai déjà mal au crâne.



Highway to hell

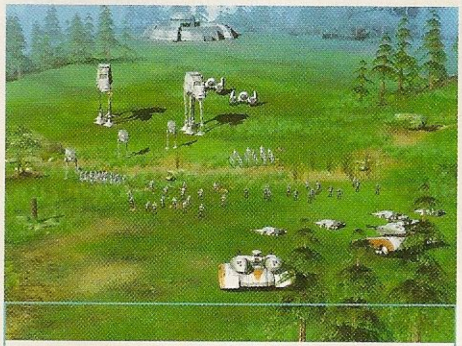


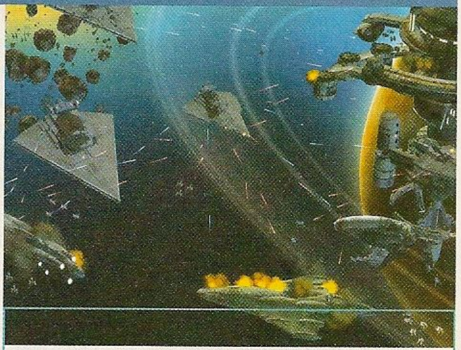
Un fêtard suisse qui sortait d'une soirée de carnaval, lourdement imbibé d'alcool et vêtu d'une peau de bête, s'est endormi au beau milieu de la route. Un automobiliste qui passait par-là ne s'est pas inquiété quand ses roues ont écrabouillé le malheureux. Il pensait avoir chopé un animal mort. Heureusement, tout est bien qui finit bien et la victime s'en sort avec quelques blessures légères et une bonne gueule de bois. La prochaine fois, pour éviter de tels désagréments, on lui conseille de se déguiser en camion.

A New Hope
LucasArts Entertainment
Développeur : Petroglyph/États-Unis
Sortie prévue : automne 2005

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Vous l'aviez peut-être déjà perçu mais depuis quelque temps, la Force est agitée d'un trouble grandissant. La cause se trouve quelque part sous le soleil du Nevada, dans la base secrète de Petroglyph… Cette équipe d'anciens développeurs de Westwood travaille en effet sur Star Wars : Empire at War (titre provisoire), un jeu de stratégie temps réel situé dans le cadre bien connu de l'univers de « Oui-Oui mange des moules ». On sait encore peu de chose sur la période couverte par le jeu, mais on suppose qu'il débute à la charnière des trilogies, entre les Episodes III et IV, ce qui permettrait de rencontrer à la fois les unités classiques (Star Destroyers impériaux) et des engins tarabiscotés survivants de la Guerre des Clones. Le gameplay comportera des batailles spatiales pleines de turbolasers, de chasseurs virevoltants entre des astéroïdes et de torpilles à protons à expédier dans des orifices sensibles, mais aussi des combats terrestres avec, bien sûr, des figures imposées comme les glaces de la planète Hoth et l'assaut tragicomique des quadripodes AT-AT. Mystère complet en revanche pour tout ce qui concerne l'économie et la guerre à l'échelle galactique, on nous promet juste que ça sera fun. Bizarrement, pour ça on aurait plutôt tendance à faire confiance au designer principal, Joe Bostic, un jeunot qui a déjà programmé quelques petits STR peu connus : Dune 2, Command & Conquer…


Marrants ces trucs derrière les AT-AT, on dirait des Tie-Bombers montés sur chenilles…

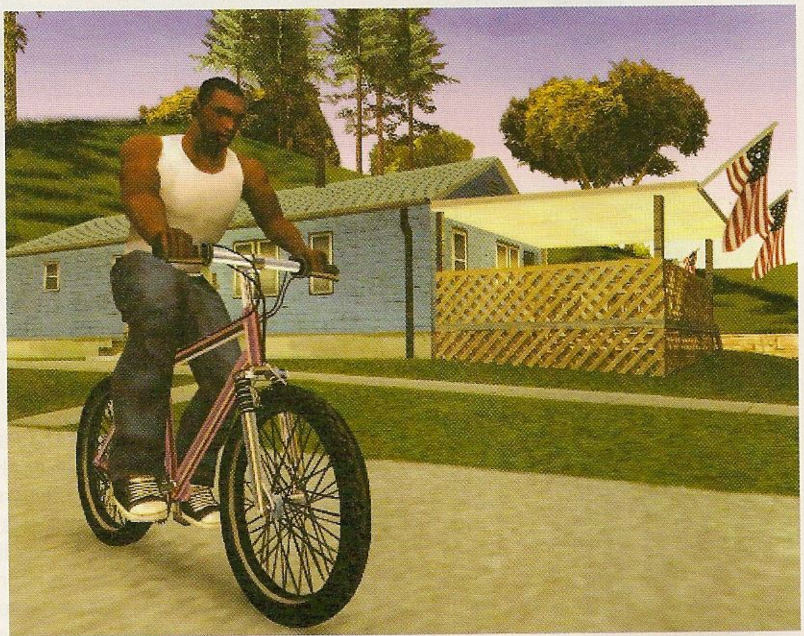

En tout cas, ça a l'air aussi bordélique que les films.

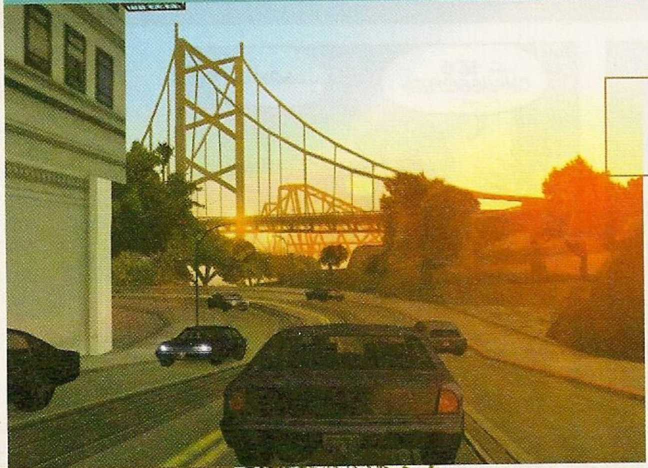
Atomic

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

> Genre : Sim Rapper
> Éditeur : Take-Two Interactive
> Développeur : Rockstar Games/États-Unis
> Sortie prévue : 10 juin 2005

Quand on y pense, c'est dégueulasse : il y a des gens dans l'univers qui n'ont pas la chance d'avoir un PC connecté à Internet pour jouer à World of Warcraft. Les boules (ndFaskil : Fais pas semblant, on sait que tu n'aimes pas). On espère pour eux que ces malheureux ont au moins eu la bonne idée d'acheter une Playstation 2, ça leur permettrait depuis octobre dernier d'explorer un autre monde gigantesque, celui de Grand Theft Auto : San Andreas. O.K., une simulation de truand, c'est pas tout à fait la même chose qu'un MMORPG, mais dans la catégorie « vie alternative qui bouffe du temps », ça reste quelque chose d'assez incroyable. Bonne nouvelle donc pour tous ceux qui comme moi grillent d'impatience de jouer au nouveau GTA sur un écran qui ne brûle pas les yeux, le 10 juin 2005 vient d'être confirmé comme date de sortie officielle en Europe de la version PC. On va rappeler un peu de quoi il s'agit, pour ceux qui ne suivent pas l'actu console. Donc dans ce jeu, vous êtes noir. Faites pas cette tête-là, ça arrive à des gens très bien. Chez Rockstar, ils aiment bien les procès pour racisme, alors cette fois ils ont décidé de vous envoyer vivre dans la réplique virtuelle des ghettos sordides de Los Angeles. Fort logiquement, vous serez donc un « Africain Américain » typique, en fait une caricature de gansta façon clip de rap.





Rouler sans but, radio à fond.





Si le menu ne vous plaît pas, vous pourrez toujours le braquer.

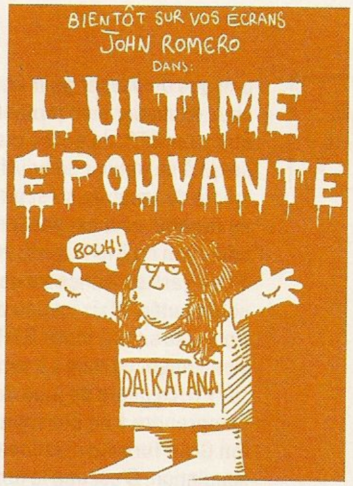
Vis ma vie de racaille

L'objectif pour vous et vos frères sera de vous faire respecter dans votre quartier, ce qui n'est pas évident pour un plouc mal rasé, harcelé par les flics, sans un rond et tout juste capable de faire du vélo sans se casser la gueule. Je ne vous le cache pas, le « respect » implique nécessairement de porter des survêtements ridicules et de marquer son territoire en barbouillant des hiéroglyphes sur les murs. Il faudra également tabasser les dealers de crack qui pourrissent les gamins, braquer les pizzerias en tenant son flingue de côté pour avoir l'air cool, mais aussi se faire pousser des muscles pour impressionner les grognasses. En fait, vous pourrez largement modifier votre apparence (pilosité, fringues, musculature), au point de devenir obèse si vous abusez des burgers, ce qui aura une influence directe sur le gameplay : dans les réactions des gens, mais aussi sur votre résistance physique. En effet, toute une batterie de statistiques basées sur l'expérience accumulée influencera le pilotage des véhicules et le maniement des armes. On note également les combats au corps améliorés, la possibilité de nager (tomber à l'eau ne sera plus synonyme de noyade instantanée), ou des détails comme la possibilité de dépouiller les passants. Techniquement, ce GTA s'annonce aussi plus détaillé visuellement, avec une distance d'affichage plus grande et une aire de jeu beaucoup plus vaste, avec trois villes séparées par des kilomètres d'autoroutes dans le désert et de sentiers montagneux (sans temps de chargement). Que c'est loin, juin… Ça va être dur de tenir.

Atomic

VIVRE ET LAISSER MOURIR

Romero est un nom qui incite à la production d'horreurs indicibles, c'est une loi de la nature. George, le cinéaste, nous a fait les cultissimes « Zombie » et « La nuit des morts-vivants ». John, le développeur qui drague à l'Est nous a sorti Daikatana. Aucun lien de parenté, cela dit. Et comme nous sommes des gens bien, on va surtout s'intéresser au premier en fait, le monsieur qui tient la caméra. Figurez-vous que son univers va bientôt débarquer sur nos écrans plats dans une série de jeux tout droit issus de son esprit tordu. Grâce à un bon gros deal signé avec le stylo de Monsieur Hip Interactive, le papa de l'horreur va donc poser son nom sur quelques productions ludiques pleines de sales types tout moches à démembrer dans tous les sens. Moi, ça me va. Du moment que ça donne pas l'idée à l'autre de tenter une carrière dans le ciné…



Faites l'amour, pas la guerre



À moins que vous ne reveniez d'une longue période d'exil, vous devez être au courant : les MMO commencent à squatter nos PC avec une insistance de plus en plus suspecte. Au final, même si très peu passent l'hiver, ça n'empêche pas les développeurs de continuer à tenter d'exploiter cette nouvelle poule aux œufs d'or (ouuuh abonnement schgling schgling). C'est le cas de « The Tales of Alvin Maker », inspiré de l'univers des bouquins « Les Chroniques d'Alvin le Faiseur » d'Orson Scott Card, dans lesquels l'auteur mormon nous relate les aventures d'un jeune pionnier américain doté de pouvoirs, dans l'Amérique du XIXe siècle. Le système de jeu devrait être relativement similaire à celui de « A Tale In the Desert », c'est-à-dire que les joueurs se regrouperont autour d'une même communauté pour développer un univers et non pour se battre. Et pour aider à la construction d'une ville, votre avatar pourra maîtriser un des quatre systèmes de magie proposés. Je ne dis rien, mais s'il n'y a pas un minimum de « fight » ou d'armes de gros calibres, c'est pas avec ça qu'on va réussir à convertir Atomic au genre.



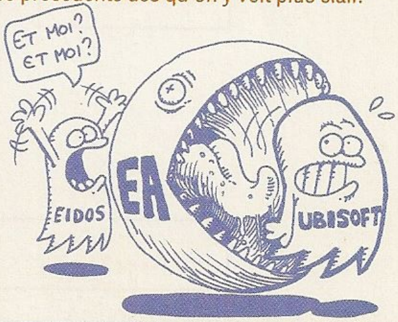


JOLI mais pas joueur

On aime ce qui est petit et mignon chez Apple. La preuve avec leur dernier bébé, le Mac mini : 16,5 cm de côté pour 5 cm d'épaisseur. Pour 500 euros ! J'ai beau chercher, il faut remonter aux guerres antiques (Atari ST vs. Amiga 500) pour trouver un ordinateur à ce prix, pas complètement largué pour son époque. Le CPU est un G4 1,25 GHz (1,42 GHz en option), le disque dur fait 40 Go et la Ram seulement 256 Mo. Pour avoir une version plus musclée (512 Mo de Ram et 80 Go de disque), comptez 630 euros. Ça comprend aussi un lecteur de DVD/graveur de CD, une prise Ethernet, un modem 56 Kbps, 2 ports USB 2.0 et un FireWire 400. La grande classe. En revanche, pas de clavier et de souris à l'horizon, mais des modèles USB PC conviendront parfaitement. Malheureusement, le truc pourri dans cette pomme alléchante, c'est la partie vidéo : une puce Radeon 9200 avec 32 Mo de Ram. Beurk. Même pour WoW en détails minis, ça va être très juste. Bref, si vous êtes joueur, passez votre chemin. Si vous êtes un geek amateurs de nouveautés, foncez : Mac OS X est un plaisir à utiliser.

Kiboufki : la grande offensive

Eidos aux abois cherchant à se faire racheter, Electronic Arts montrant les dents et menaçant à demi-mot de racheter Ubi Soft alors qu'il détient déjà 20 % des parts de l'éditeur français… Y'a pas à dire : en ce moment, le monde du jeu vidéo se la joue Daaaaallas, ton univers impitoyaaaable. On garde un œil sur tout ça et on vous refait un résumé des épisodes précédents dès qu'on y voit plus clair.

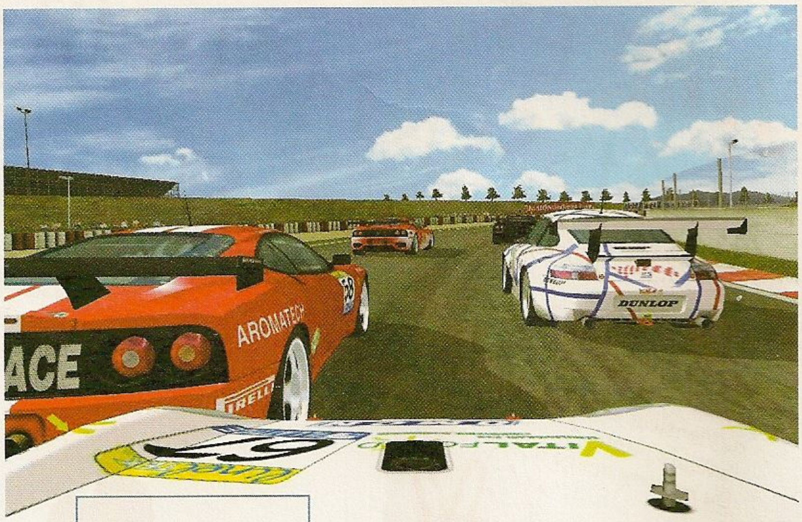


Télex

Les chiffres officiels le confirment : il y a désormais 80 millions de PS2 dans le monde. Pour une machine qui soufflera bientôt ses cinq bougies, la « vieille dame » a encore de beaux restes.

80 millions !!

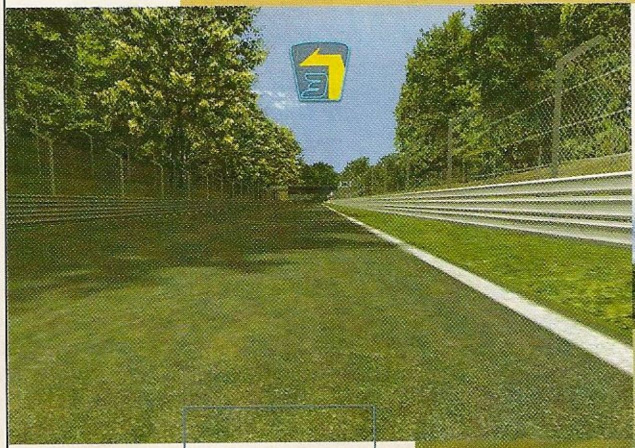
Au risque de passer pour un demeuré, je vais vous expliquer mon problème : je ne vis plus que pour GTR. Je passe ma vie sur ce jeu jusqu'à en oublier de bouffer, de boire et parfois même de respirer, c'est pitoyable. Et si je vous en reparle, ce n'est pas tant par la frénétique addiction qu'il m'inspire, mais surtout en raison d'une version française dotée de quelques nouveautés. Mais un peu d'attention pour les trois distraits du fond : GTR s'annonce tout simplement comme LA simulation de bagnoles sur PC. Le genre de juge de paix qui fait comprendre à un consoleux pourquoi, non, ton Gran Turismo n'est décidément pas une simulation. C'est que le titre de Simbin dispose de quelques atouts : licence officielle FIA, réalisation technique de haute volée, tout cela servant d'emballage plutôt classe à une tuerie niveau réalisme. On aura ainsi le loisir jouissif de piloter de superbes répliques des bagnoles du championnat FIA GT sur des circuits reproduits au millimètre près et dotés d'un souci du détail franchement bluffant. Quant à la conduite, les apprentis pilotes seront ravis d'avoir enfin une simulation digne de ce nom sous la main…

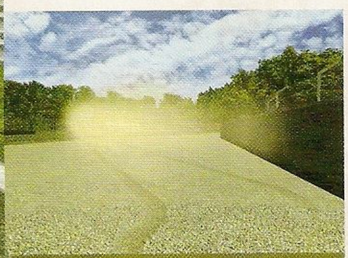


Les bagnoles sont juste magnifiques.

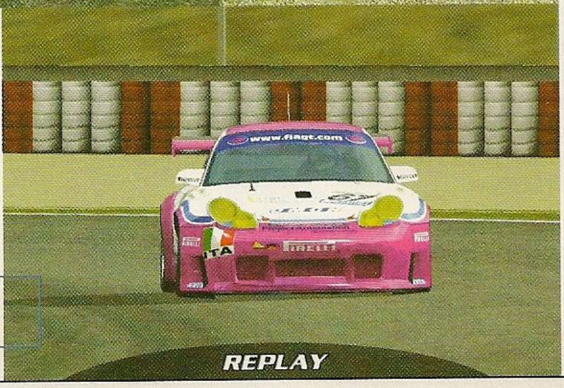
>Genre : Simulation
>Éditeur : Atari
>Développeur : Simbin/Suède
>Sortie prévue : Février 2005

GTR





Monza, comme si on y était.



Tiens, c'est la voiture officielle de Barbie ?

Il faudra bien vite apprendre à jouer les cadors de la boîte manuelle en évitant les contacts sous peine de contempler des morceaux de voitures jouer à qui imite le mieux Superman. Pas si simple quand on a passé les jours précédents à s'emplafonner sur les routes de Burnout 3, croyez-moi.

Vraies fausses nouveautés

On aura bien évidemment l'occasion de revenir plus en détail sur les qualités lors du test, cependant sachez que je ne m'avance pas trop en affirmant qu'il y aura un avant et un après GTR dans le domaine des simus de caisses. Je ne prends pas de risque, le jeu est déjà sorti depuis près de trois mois en Allemagne. Là, on peut se demander ce qui justifie un tel retard. Eh bien, monsieur Atari nous apporte la réponse. Au programme, on aura droit en exclusivité aux 24 Heures de Spa, une course absente du jeu d'origine. Aussi, pourra-t-on piloter quelques bagnoles inédites, telles la très belge Vertigo ou encore une fort jolie Seat Toledo GT, parmi cinq nouvelles au total. On nous promet aussi des trucs démentiels comme des effets visuels plus poussés, une meilleure gestion des collisions et une I.A. arborant plus d'intelligence que d'artificiel. Sachant que la nouvelle course est disponible depuis un moment en téléchargement pour les détenteurs du jeu allemand et que la version française est avant tout un exemplaire disposant de toutes les dernières mises à jour, je ne suis pas convaincu par les explications au sujet du retard. Quoi qu'il en soit, on en reparlera bientôt afin de déterminer une fois pour toutes si, oui ou non, GTR est une vraie bombe. Mon petit doigt me dit que la réponse commence par « o » et finit par « i ».

Yavin

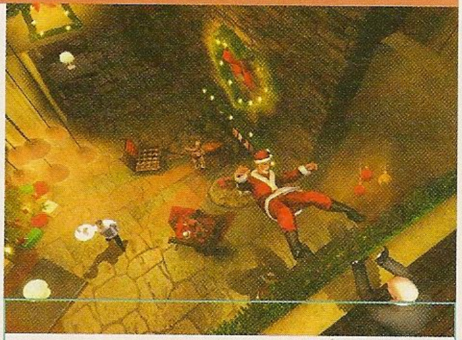
Genre : Le crime paie
Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Io Interactive/Danemark
Sortie prévue : Été 2005

HITMAN BLOOD MONEY



Il n'y a pas que les geeks qui rêvent d'upgrader leur hardware.

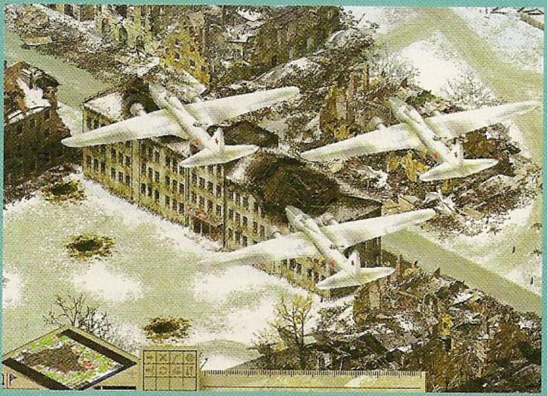
Après un Hitman : Contracts sympathique, mais qui nous avait laissé sur notre faim, le sinistre Agent 47 (de son vrai nom Marcel Lafouilla) reviendra cet été pour quelques dollars de plus. Au programme, un nouveau moteur graphique : gestion des derniers shaders, normal mapping, ombres et reflets en tout genre. Question gameplay, on sait peu de chose sur ce quatrième épisode, si ce n'est que les méthodes employées pour exécuter ses premières cibles affecteront la vigilance des gardes du corps et flics rencontrés dans les missions suivantes : les décès accidentels éveillent moins la méfiance que les carnages à grande échelle devant les caméras de télévision. Il paraît aussi que dans Blood Money l'argent tiendra une place importante, comme récompense mais aussi et surtout comme élément de gameplay. Il sera en effet possible de se procurer de la thune de plusieurs façons différentes, puis de devenir l'Homme Le Plus Classe Du Monde en dépensant tout son argent en habits et accessoires de mode. On pourra aussi acheter des flingues ou corrompre des témoins, mais ça c'est vraiment petit. En parlant de pétoires, l'artillerie sera personnalisable grâce à un large choix de bidules optionnels coûteux : silencieux, lunette de visée, modification de la culasse, porte-gobelet, lecteur MP3… Les collectionneurs fous vont bien s'amuser. Mais tu devrais recommencer à respirer Tbf, ça sort encore dans plusieurs mois.



Désolé, père Noël, n'y vois rien de personnel : je ne fais que mon boulot.

Atomic

Quand l'ennemi frappe à la porte



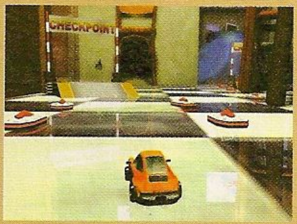
Amateurs de stratégie temps réel et de Seconde Guerre mondiale, réveillez-vous ! Le mois de mars verra fleurir Stalingrad, nouveau jeu du genre, réalisé par les développeurs russes de 1C sous l'égide de Nobilis. Comme son nom l'indique subtilement, le titre nous enverra subir les terribles conditions auxquelles étaient soumises les forces en présence à l'époque. Il sera permis de jouer les deux camps (Allemands ou Soviétiques) lors d'une campagne retraçant les temps forts du siège de Stalingrad. À première vue, on aura affaire à un gameplay assez classique mais ayant au moins le mérite de nous faire découvrir un environnement jusqu'ici trop peu exploité. Le moteur utilisé sera une version modifiée de celui de Blitzkrieg, affichant de jolis paysages enneigés et fourmillants de détails malgré une 2D un peu désuète. Pour le reste, vous l'aurez compris, plein d'adversaires et d'objectifs à atteindre, des véhicules et fantassins prêts à se faire massacrer en masse. Reste à voir si la qualité de la campagne tiendra la route. Avec un sujet pareil, on voit mal comment ils pourraient se louper.

Phrase à la con

Jeudi 6/1/2005 - 16h09

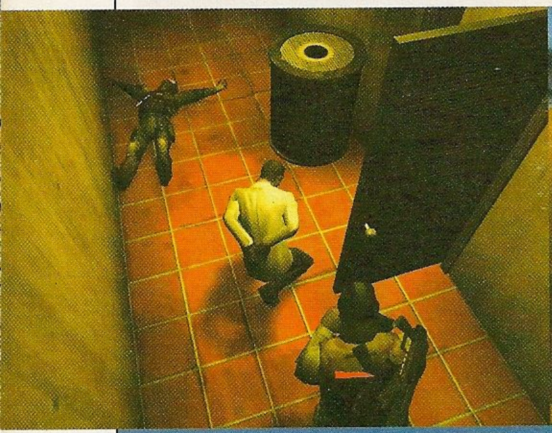
Mélusine : Un morceau de chocolat ?
Bishop : Oui, mais juste un seul, je fais attention à ma ligne.
Caféine : Et c'est le mec qui a inventé les lasagnes/frites qui dit ça…

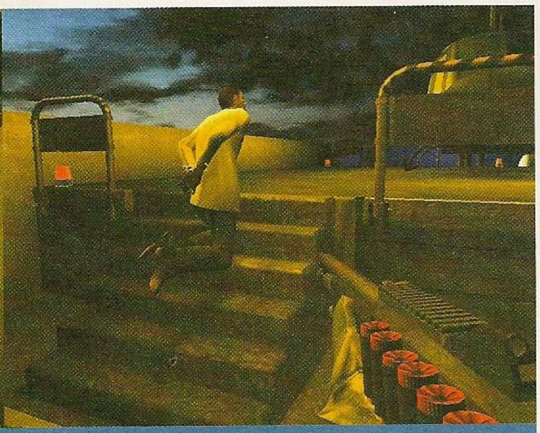
Télex



Petite brève pour vous annoncer que Mad Tracks, le jeu rigolo avec des petites voitures à ressorts développé par Load Inc. vient de trouver un distributeur. C'est à Micro Application que reviendra la charge d'écouler le titre, au troisième trimestre 2005.

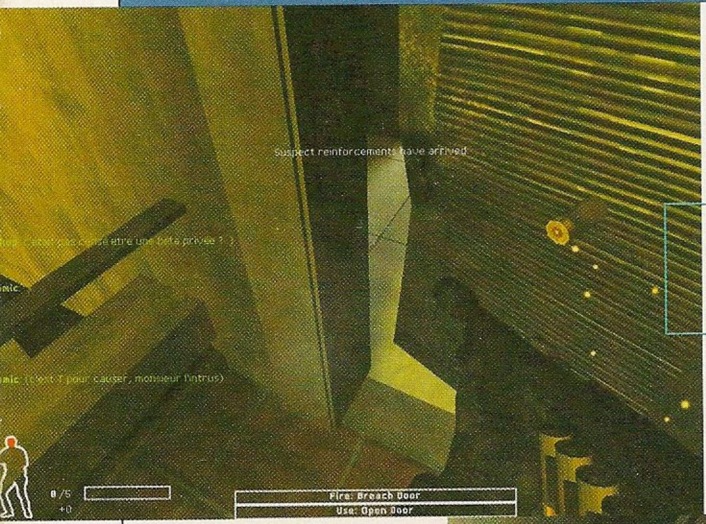
Le suspect entrave le VIP, les SWAT doivent le libérer en moins de deux minutes, sinon c'est perdu.



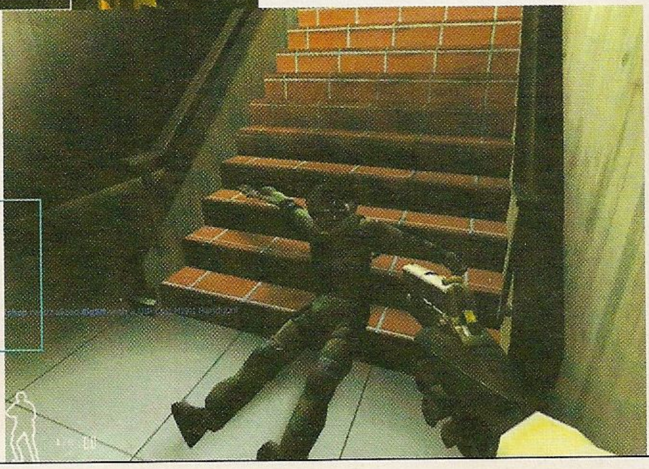


›Genre : FPS lent
›Éditeur : Vivendi Universal Games
›Développeur : Irrational Games/États-Unis
›Sortie prévue : Avril 2005

SWAT 4



Pour ouvrir les portes fermées, on peut soit les crocheter, soit les forcer, comme ici, au fusil à pompe.



Un discret moteur physique conforte l'impression de réalisme des parties.

Dans le monde joyeusement bourrin des FPS, SWAT fait figure d'exception avec son gameplay lent et posé. Ici, il est hors de question de se jeter tête baissée dans une salle, le lance-roquettes à la main, prêt à rebondir sur le premier mur venu. Non, quand on fait partie du SWAT (Special Weapon Assault Tactic, une police spéciale, un peu comme le G.I.G.N.), on fait preuve de plus de sérieux que ça et on se soumet aux lois de la physique, pour commencer. On avance donc prudemment. Lentement, diront certaines mauvaises langues. Mais comprenez-les aussi : quand on sait qu'une balle suffit pour vous faire passer de vie à trépas, on n'a pas vraiment envie de rusher pour prendre les premiers projectiles. En plus, même si on voulait piquer un petit sprint pour surprendre l'ennemi, les dizaines de kilos de matériel qu'on trimballe ne facilitent pas la vie. Forcément, entre le fusil d'assaut, l'arme de poing, les grenades, les outils pour forcer une porte, les menottes et les protections, on se sent un petit peu lourd (et ça n'a aucun rapport avec les lasagnes et frites de ce midi). Dans la partie solo, on dirigera son équipe dans seize missions diverses et variées, mais sans lien entre elles. Certes, on perd en continuité, mais au moins on est assuré d'avoir des objectifs vraiment différents à chaque coup. Bien que cet aspect doive être redynamisé par une interface plus intuitive, la vraie grosse nouveauté, c'est bien sûr le mode multijoueur.

Eh ben, il était temps…

Et là, autant vous le dire tout de go, il y a du potentiel. La version que nous avons pu essayer ne comportait qu'une carte, avec un seul type de mission, mais qui donne déjà envie de découvrir le reste. Dans ce niveau, les gentils doivent escorter le V.I.P., dirigé par un joueur tiré au hasard, à travers un bâtiment dans lequel sont bien sûr répartis les méchants. Chaque ouverture de porte, chaque coin de couloir recèle un danger potentiel. Du coup, on avance précautionneusement, on couvre ses potes, on prie pour qu'ils fassent pareil, on penche la tête pour se faire une idée de la situation, on jette une grenade aveuglante pour ne pas prendre de risques, bref, on flippe, on stresse, on angoisse. Basé sur l'Unreal Engine, on bénéficie en plus de graphismes de qualité, avec des personnages détaillés et un réalisme des décors plus que bienvenu pour un produit de ce genre. Bien sûr, le plus difficile, c'est de tomber sur des gens intelligents, qui jouent le jeu et qui ne se précipitent pas comme des bœufs dans la première salle. De toute façon, ils ne font jamais long feu. Évidemment, c'est particulièrement pénible s'ils sont dans votre équipe. Avec un peu de chances, ils se jetteront sur le deathmatch, pendant que nous, les joueurs, les vrais, nous nous affronterons sur les vrais modes de jeu, comme l'escorte du V.I.P. ou le Defuse.

Bishop


WE GOT YOUR BACK *
*Nous assurons vos arrières
Le danger est à chaque coin de rue...
Veillez à ne pas vous faire surprendre et à accorder votre confiance aux bonnes personnes...
MAGIC The Gathering
magicthegathering.com
Des questions ?
Service Consommateurs
Wizards of the Coast
Email: custserv@hasbro.fr
Tel: 04 79 96 47 61
Traîtres de kamigawa
Disponible en février 2005

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

> Genre : Infiltration
> Éditeur : Ubi Soft
> Développeur : Ubi Soft Montréal/Canada
> Sortie prévue : Mars 2005



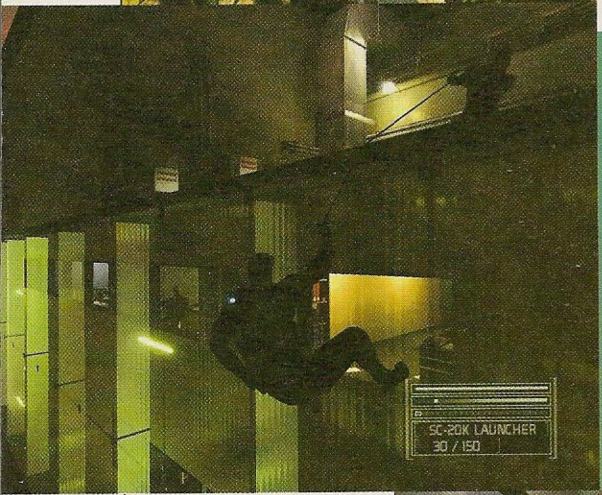
Le mode coopératif, on en bave d'impatience.

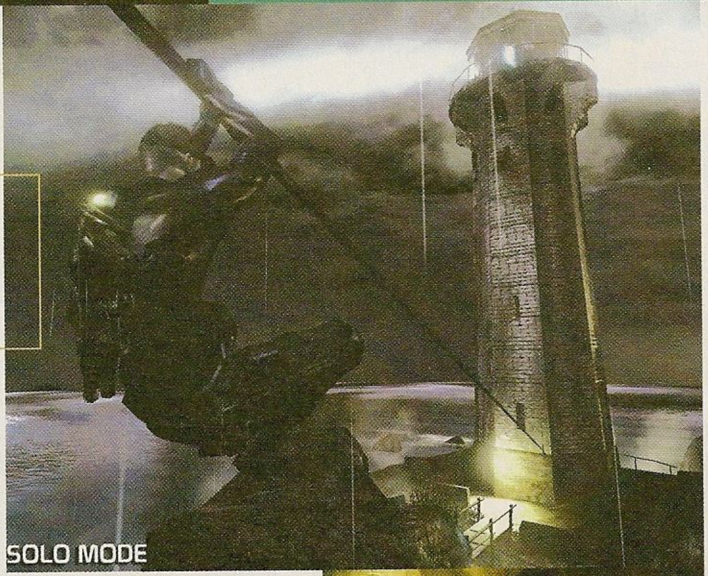
Que le temps passe vite… Tenez, il n'y a pas cinq minutes, je faisais l'andouille sur la plate-forme pétrolière de Splinter Cell et on me présente déjà un troisième volet. Oh, on ne va pas faire la fine bouche au vu de la qualité des épisodes précédents, ce serait bien idiot. Mais quand même, trois épisodes en cinq minutes, ce n'est pas bien raisonnable, les gars. Et puis d'abord, il est si bien que ça votre jeu ? Voyons ça, il est toujours estampillé Tom Clancy, gage de sérieux, de cohérence et d'objectiv… de patriotisme exacerbé et il est encore affublé d'un scénario incompréhensible. Cette fois, Sam Fisher va nous entraîner dans une sombre histoire impliquant la Chine et la Corée, celles-ci menaçant le Japon suite à un léger contentieux au sujet de la création d'un service de renseignement nippon, pas du goût de tout le monde. S'ensuit un blocus sur le détroit de Corée et des transgressions en veux-tu en voilà. Un peu flippés par l'agitation que toute cette histoire engendre, les responsables japonais lancent un appel à l'aide aux États-Unis, qui n'hésitent pas une seule seconde et dépêchent Bruce Wil… Sam Fisher. Et voilà notre espion préféré prêt à s'infiltrer un peu partout, sous nos ordres.

Quoi de neuf, docteur ?

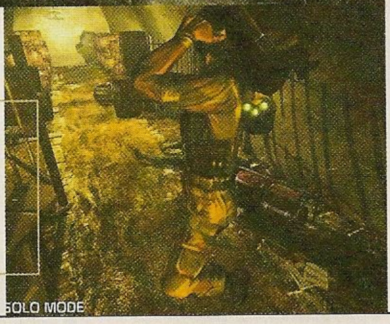
Techniquement, les gars d'Ubi se sont une fois de plus surpassés, des ombres encore plus travaillées aux gouttes de pluie, en passant par la multitude d'éclairages dynamiques, il y a de quoi flatter la rétine. Histoire de ne pas concentrer tous les efforts uniquement sur la technique, on nous promet aussi une I.A. réagissant à différents niveaux de stress en plus d'animations retravaillées et en nombre bien plus important que par le passé. Quant à notre héros, il disposera d'une panoplie de nouveaux mouvements afin de zigouiller l'ennemi. Aaah, quel bonheur de se pendre par les pieds afin de descendre verticalement égorger un garde trop mort de rire pour représenter la moindre menace. Outre le solo, on trouve le tant attendu mode coopératif, jouable en réseau ou via le net, permettant à deux joueurs de prendre part à une mission en s'assistant mutuellement. C'en est devenu à tel point le fer de lance du jeu qu'on en arrive un peu à se demander si le solo tiendra la distance. L'avenir et une version jouable nous en apprendront probablement bien plus à ce sujet. Les aficionados de Pandora Tomorrow craignant de voir leur mode Deathmatch favori se tailler aux Bahamas peuvent dormir sur toutes leurs oreilles, il sera bel et bien présent. Tout comme le « disk hunt », sorte de Capture the flag à la sauce Splinter Cell. Pour le reste, il ne faut pas s'attendre à une grande révolution, Chaos Theory sera de la même trempe que ses illustres prédécesseurs et grâce aux quelques innovations apportées, il semble bien parti pour s'infiltrer dans toutes les logithèques.

Yavin





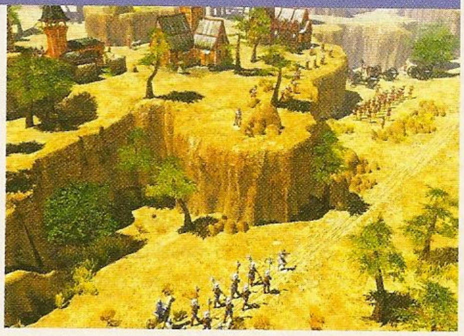
Et ça, tu peux nous le faire sans les mains ?



Ah ce Sam Fisher, quel casse-cou.

Genre : RTS historique
Éditeur : Microsoft Games
Développeur : Ensemble Studios/États-Unis
Sortie prévue : Un jeudi

AGE OF EMPIRES III



Quand on envisage les bonnes résolutions de l'an neuf chez Microsoft, on ne se contente pas d'objectifs bateaux, comme arrêter de fumer ou ne plus jouer à WoW. On vise carrément la révolution. Avec leurs potes d'Ensemble Studios, ils annoncent donc que le troisième opus de la saga Age of Empires va non seulement renouveler le genre mais aussi exploser la concurrence, tout en conservant l'esprit des épisodes précédents. Tâchons de voir si, au-delà du ton exalté du communiqué de presse, il y a effectivement de quoi être aussi enthousiastes qu'eux. Reprenant l'Histoire (avec un grand H) là où Age of Kings l'avait laissée, AoE 3 vous proposera d'aller massacrer des tribus entières d'Indiens en embarquant pour la conquête du Nouveau Monde. Première grosse nouveauté en terme de gameplay, la Métropole (votre capitale en Europe) occupera une place centrale dans vos projets de conquête. Celle-ci fonctionnera comme un personnage de RPG que vous pourrez faire évoluer au cours du jeu et qui vous permettra, au gré de son expansion, d'avoir accès à de nouveaux types d'unités. Deuxième évolution majeure de la série, le moteur graphique qui subit un lifting complet. En voyant les premiers screenshots de l'éditeur, on ne peut que s'en réjouir. On aura même droit à un moteur physique aux petits oignons (on murmure même le nom de Havok), sans doute pour calculer au mieux les points de chute des différents organes des belligérants. Pour le reste, AoE 3 ambitionne de combiner l'héritage de la série avec les toutes dernières évolutions en matière de RTS.
Huit civilisations européennes, douze indiennes, une campagne solo répartie sur 24 missions, le titre s'autoproclame déjà « future référence des RTS sur PC ». On jugera dès la sortie si cet élan de modestie était justifié.

Faskil

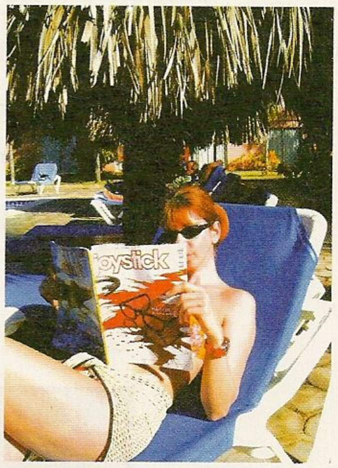
C'est tellement joli qu'on a du mal à croire que tout ce petit monde va bientôt se baffer sans retenue.



Vice de forme

À défaut de lui réserver une pleine page dans les tests, on vous en parle quand même ici en vitesse, des fois que vous seriez un peu distrait en arpentant les rayons de votre revendeur et que vous ne le glissiez par inadvertance dans votre caddie. Miami Vice, souvenez-vous, c'était cette série télé estampillée années 80, où les deux héros, des flics crâneurs en costard flashy et baskets, sillonnaient la Floride pour débusquer du malfrat en tout genre. On dirait un peu Bad Boys, mais vingt ans plus tôt. Tiens, justement, ça tombe bien, les deux adaptations ludiques partagent des similitudes troublantes : graphismes torchés au rouleau à peinture, gameplay répétitif, réalisation aux fraises…
e m'arrête là ? Comme vous le voyez, on avait le
ix : faire un vrai test ou sauver des arbres.
vant une telle débauche de talent,
n a préféré les arbres.

ZE Around Weurld



Ce mois-ci plane un léger parfum de révolution puisque, pour la première fois depuis le lancement de cette rubrique, le dieu Outlook nous a gratifiés de la photo d'une représentante du sexe faible, denrée que la légende annonce pourtant rare dans notre milieu. Cela dit, ça ne fait plus aucun doute : faire saliver ceux qui bossent en envoyant vos photos de vacances, c'est un truc qui vous plaît, bande de petits sadiques. On reçoit tellement de propositions qu'on pourrait presque en faire une pleine page. Mais bon, on n'en arrivera pas là. Après, on aura plus de place pour parler des vrais trucs qui comptent, comme Miami Vice : le jeu, par exemple.

Bas les pattes !

Coup dur pour les employés chargés de la sécurité dans les aéroports américains.
Ils ne pourront plus, lors d'une fouille, s'attarder sur les aguichantes poitrines des passagères.
La pratique est désormais strictement interdite par le règlement. Même si elle est jolie.
Cela dit, ils pourront toujours se rattraper en passant plus de temps sur la région postérieure.



Pour un peu, on se demanderait s'ils ne prennent pas un peu le melon chez Dice. En effet, Jamil Dawsari (producteur du jeu) s'est lancé dans un show à l'américaine (ceux où on vous explique où vous asseoir, quand rire, applaudir, manger, voire respirer) pour présenter Battlefield 2. Poses entendues, phrasé ampoulé, intonations appuyées, tout était mis en scène pour nous faire comprendre qu'on assistait à un événement majeur. Si vous avez déjà regardé la remise des Oscars, c'est pareil, sauf que personne ne recevait de prix ce jour-là. Comme il avait l'air d'avoir bossé sur son texte, on a écouté sans trop rien dire, pour ne pas lui causer de la peine. Mais nous, on était venu pour une seule chose : essayer son jeu. Avant tout, petit rappel de circonstance. Battlefield 1942, comme son nom l'indique super bien,



« John, j'ai l'impression qu'il se passe quelque chose… »

Battlefield 2

Battlefield 2

Argh, l'horreur. Le jour où je reçois ma clé pour la bêta privée de World of Warcraft, je suis invité à assister à la présentation du nouveau bébé de Dice, Battlefield 2. Entre les deux, mon cœur balance. Tant pis, WoW attendra, priorité à l'information.

Bishop

La physique des avions n'est pas encore finalisée.



vous propose d'enfiler les différents uniformes de la Seconde Guerre mondiale et de distribuer des projectiles de différents calibres à vos adversaires du camp adverse. Et quand on parle de différentes tailles de munitions, on va du pistolet à l'obus de char d'assaut, en passant par les bombes savamment lâchées depuis un avion. Le titre de Dice faisait la part belle aux véhicules sur des cartes plutôt bien conçues prévues pour un maximum de 64 joueurs. Pas vraiment parfait, le jeu méritait malgré tout qu'on s'intéresse à lui. Je garde d'ailleurs un souvenir ému de certaines soirées aux commandes d'un tank, ouvrant la voie à la colonne de char que nous formions avec mes coéquipiers, pendant qu'autour de nous pleuvaient des parachutistes ennemis lourdement chargés de lance-roquettes et autres Panzerfausts. Avec Battlefield 2, Dice reprend les mêmes ingrédients en rajoutant plein de choses qui sont censées nous faire pousser des « ouah ! » admiratifs. Cette nouvelle version est également le prétexte pour recentrer les conflits sur une époque contemporaine, nettement plus riche en armes de destruction massive, comme des lance-roquettes à tête chercheuse, des grenades fumigènes (ouah !) pour masquer les déplacements de ses troupes ou des pains de C4 pour exploser les joueurs peu attentifs (wow !). Ces massacres en règle se dérouleront sur une douzaine de cartes, chacune déclinée en trois versions, en fonction du nombre de joueurs : 12, 32 ou 64. Voilà une bonne idée, il n'y a rien de plus pénible que d'arpenter une carte démesurée quand on n'est que huit potes au cours d'une mini-lan. On pourra choisir de porter les couleurs de trois

Ça manque un peu de coordination tout ça.



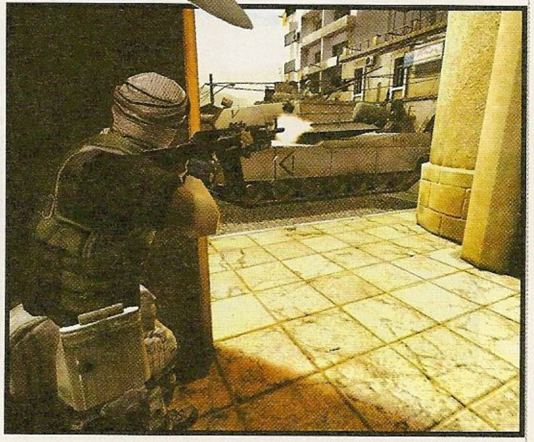




« Benjamin, derrière toi, c'est affreux ! »

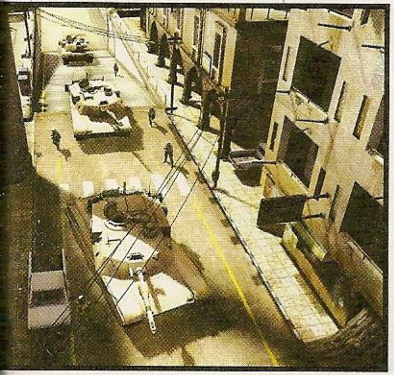


Fourbes, les terroristes se cachent pour vider des chargeurs sur les tanks.



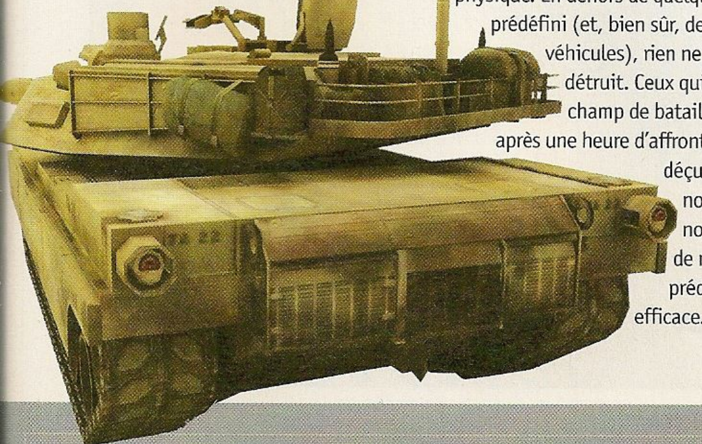
factions différentes : États-Unis, Chine et Terroristes. Pour une fois, on échappe au raccourci culturel facile puisque les États-Unis seront parfois le pays agresseur. On sent bien que le jeu est développé par des Européens. Les nationalités variées offriront des environnements divers : déserts, jungles, marécages, villes. Ne vous emballez quand même pas à l'idée de combats urbains, seuls quelques bâtiments seront accessibles, pour le reste il faudra se contenter du combat de rue.

Y a pas à dire, la mise en scène est bonne.



Bataille de polygones

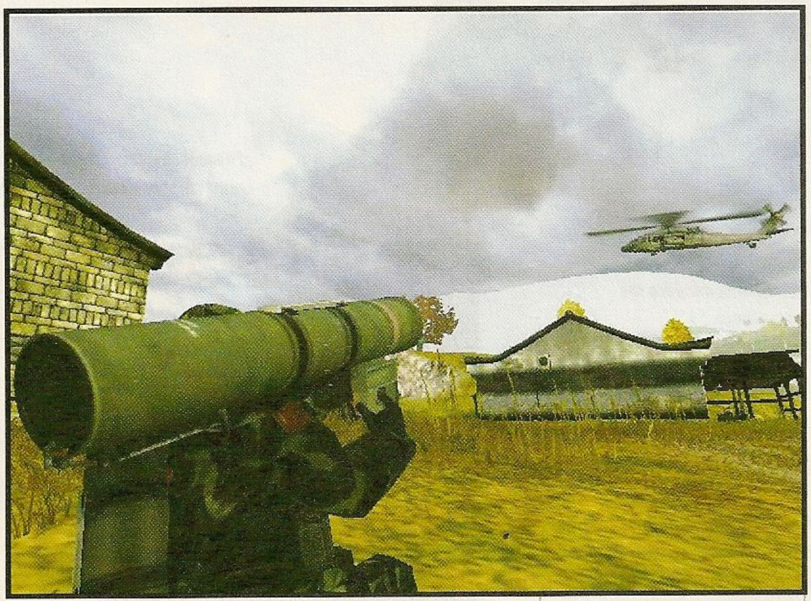
Première constatation, le moteur 3D est nettement plus détaillé. Je vous laisse regarder les photos qui nous ont été fournies (ouah !), même si certaines ne manqueront pas de vous faire lever un sourcil sur une éventuelle retouche par Photoshop. Ça nous a fait pareil. Les développeurs visent au moins 50 FPS sur un 1,5 GHz avec 512 Mo de Ram et une carte graphique supportant les shaders 1.4. Bon, on ne vous cache pas qu'on les trouve un poil optimistes pour le coup. Même en tenant compte des optimisations possibles, il semble difficile d'imaginer que ce jeu qui ramait sur un 4000+ avec une 6800 GT sera subitement fluide sur la configuration minimum. Enfin, on verra, comme on dit. Les animations profitent aussi du relookage de saison puisqu'elles seront plus détaillées (ouah !) et s'enchaîneront avec plus de naturel (wow !). On note également l'apparition d'un très discret moteur physique. En dehors de quelques éléments de décor prédéfini (et, bien sûr, des personnages et véhicules), rien ne bouge ou ne se détruit. Ceux qui rêvaient d'un vrai champ de bataille complètement ruiné après une heure d'affrontements seront un peu déçus. Une des grosses nouveautés est le nouveau système de messages radios prédéfinis, nettement plus efficace. Intitulée « Como



Battlefield.net

Le plus gros problème de Battlefield 1942, c'était le lag. Jamil nous a assuré que tout le code réseau avait été intégralement réécrit. J'espère pour eux que c'est bien le cas, car depuis on a pu jouer à Joint Operations, dont le netcode n'est pas loin d'être parfait. Histoire de réduire les risques, Electronic Arts et Dice hébergeront des serveurs dans les différentes régions du Globe. De l'aveu du producteur, il sera impossible d'en héberger sur une connexion ADSL classique dans de bonnes conditions (O.K., il ne l'a pas dit exactement comme ça, il l'a juste « déconseillé ». Mais quand on traduit, ça revient au même). L'enfer c'est les autres, comme on se plaît souvent à le répéter. Pour se débarrasser des boulets qui ne manqueront pas de faire leur apparition, Dice envisage des mesures drastiques : pénalité sur le score et possibilité de se faire sortir du serveur si une majorité de joueurs votent pour. On s'en contentera, mais personnellement, j'aurais préféré des châtiments corporels pénibles, comme le plantage méthodique de cure-dents dans leurs globes oculaires. Heureusement, pour lutter contre les tricheurs, on aura droit au traditionnel PunkBuster, ainsi qu'à un système propriétaire sur lequel les développeurs ne veulent pas s'étendre pour éviter de le compromettre. Vous aussi ça vous fait penser à Valve ce genre d'annonce ? Terrible comme on devient méfiant avec le temps…

Genre : FPS de masses **Éditeur :** Electronic Arts **Développeur :** Dice/Suède **Sortie prévue :** Avril 2005



On se rend vite compte que les unités volantes sont assez fragiles, quand on a les bonnes armes.

Rose » (la rose des communications), cette interface affiche les différents messages disponibles. Entièrement gérée à la souris, son utilisation est intuitive et immédiate. Petit raffinement, elle prend en compte la direction de votre regard. Par exemple, il suffit de regarder un avion et de choisir « repéré » pour que votre gars annonce fièrement qu'il a vu un aéronef.
Pour favoriser le travail d'équipe, élément essentiel dans un jeu comme celui-ci, on gagnera maintenant des « points d'assists ». Autrement dit, quand vous donnez un coup de main pour tuer un adversaire, vous toucherez également une partie des points. Cela marche aussi si vous êtes le pilote d'un véhicule ou un scout qui marque une cible au laser. Toujours dans le même esprit, vous pourrez enfiler un costume de capitaine et diriger une escouade de six hommes. Un joueur pouvant également endosser le rôle du Commandant, entité désincarnée chargée de coordonner les actions des différentes escouades. Imaginez les combats épiques que cela pourrait donner, les assauts coordonnés, l'application méthodique de techniques militaires éprouvées… Ça fait rêver, n'est-ce pas ? Évidemment, il faut que tous les joueurs fassent preuve de concertation et de bonne volonté, mais tout le monde sait que c'est monnaie courante sur Internet, non ? Outre un système de Voice over IP (VoIP) qui leur permettra de hurler leurs ordres dans le micro, ces chefs d'équipe disposeront d'interfaces pour donner directement des commandements sur la carte.

Il en reste un peu

En bonus, on a droit à un « battle recorder », qui permet au serveur d'enregistrer un combat. Principalement destinée aux compétitions, cette option alléchante sera peut-être une déception. En effet, on ne sait rien de la durée maximale d'enregistrement. De plus, il s'agit d'un réglage côté serveur. Autrement dit, si vous rêvez d'admirer vos exploits au ralenti et que l'administrateur ne l'a pas réglé de la sorte, vous continuerez de rêver. Par ailleurs, la plupart des cartes ont des zones prévues pour qu'il soit possible d'exécuter des cascades, une des activités préférées de la très active communauté. Elle sera d'ailleurs contente d'apprendre que le « Battlefield 2 Editor » permettra de bricoler rapidement les premiers mods. Plus gadget, le Fragalyser sert à visualiser, sur la carte, qui a été tué et quand. Les clans abuseront probablement de cet outil pour peaufiner leurs stratégies. Si Battlefield 2 tient toutes ses promesses, il pourrait bien s'imposer comme une référence du FPS multi. S'il semble bien parti, on ne peut qu'avoir une pointe d'inquiétude en se remémorant les antécédents de Dice (netcode pourri et patchs à foison). Espérons qu'ils aient appris de leurs erreurs pour notre satisfaction de joueurs.

On peut bien sur se cacher dans l'herbe, mais c'est un coup à se faire rouler dessus.



Sur Internet

On aura droit à deux types de serveurs : avec classement ou sans. Sur les premiers, le but est bien sûr de se caresser l'ego en constatant qu'on caracole aux premières places mondiales. Si vous êtes plutôt habitué à traîner dans les bas-fonds des ladders, les seconds vous laisseront vous amuser sans qu'un de vos collègues à la grosse tête ne vous vanne dès que vous ratez une cible. Niveau modes de jeu, on retrouvera les habituels de la franchise (de type Capturer et Tenir). Plus surprenant, aucun CTF n'est prévu. Dommage, c'est toujours fun, et surtout, cela aurait permis de varier un peu plus les parties jouées.


STAR WOLVES
CORSAIRES DE L'ESPACE
LORSQUE LA GALAXIE S'EMBRASE,
VOUS ÊTES LE SEUL RECOURS !
XXIIe siècle. L'espace intersidéral est devenu une zone de non-droit. Vous incarnez le leader de l'escadron mercenaire Star Wolves, mandaté par le gouvernement pour restaurer l'ordre. Commandez vos chasseurs et participez à des combats spatiaux impitoyables pour sauver la galaxie !
www.starwolves-game.com
TACTIQUE
GESTION
COMBATS SPATIAUX
12+
www.pegi.info
1C COMPANY
SOFTWARE Xbow
Micro Application, SA au capital de 1 000 000 €, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application.
Toutes les dénominations citées sont la propriété de leurs titulaires respectifs.
STAR WOLVES : © 2004 1C Company. Developed by X-bow Software. All rights reserved.
Micro Application
PC CD ROM

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX

Préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:

TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)

Une sonnerie signalée par **M** existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! **TÉL> 0899 70 2001**

100% QUALITÉ!

Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER

Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. **PAR** au **81111** pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. **1563** au **81111** pour Reggae

SMS+ 81111

RAP, RNB

- 03 Bonnie and Clyde M 55305
- 94 52049
- Afrodisiac 52177
- Aïcha (RNB 2004) 53714
- Always on time 55881
- Angela 55594
- Antilop SA party 53689
- **Art de rue** M 55607
- Assassin de la police 55299
- Au summum M 54580
- Avant de partir NEW 52187
- Avec classe 55024
- Baby boy M+ 53068
- Baby cakes NEW 52398
- Bad boy for life 56086
- **Bad boys de Marseille** 55945
- Bad intentions 55606
- Bada boom 53553
- Belsunce breakdown M 56612
- Big Poppa 53902
- Bling Bling 53873
- Block party 55777
- Break ya neck M 54378
- Bump bump bump M 54113
- Bye bye NEW 52489
- California Love 54245
- Carpe Diem 52212
- Changes 54247
- Comme un fils 52328
- Crazy 52202
- Crazy in love M 54643
- Destinée 55037
- Dilemma M 55917
- Dip it low 53926
- DJ M 54647
- Do for love 52218
- Donna NEW 52446
- Dr. Hannibal M 54123
- Drop it like it's hot NEW 52353
- Du rire aux larmes 56080
- Easy 55106
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Elle veut 52074
- **Et c'est parti** M+ 52011
- Éternellement M+ 53675
- **Femme like U** M+ 53747
- Find a way NEW 52456
- Forgot about Dre 54249
- Free NEW 52371
- Fuck it (I don't want...) M+ 53824
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta lovin 55940
- Gangsta Nation 53473
- Gangsta's Paradise 56685
- **Gentleman** NEW 52213
- Get it on NEW 52211
- Goodies 52256
- Gravé dans la roche M 54495
- Hey oh M+ 54957
- Hey ya M+ 53172
- Hommes femmes NEW 52382
- Honey NEW 52182
- Hotel 53856
- How come 52190
- I don't wanna know M+ 53758
- I got 5 on it 56689
- I like that 52055
- I need a girl 56301
- **In da club** M+ 54158
- J't'emmerde 54784
- Je danse le mia 56145
- Je reste ghetto M+ 53756
- Just lose it 52273
- Just married 52175
- Killing me softly 56362
- L'orphelin M+ 53552
- La faucheuse 52159
- La ficelle NEW 52360
- La fièvre 55286
- La vengeance aux deux visages 54457
- Le mur du son M 54497
- Le peuple de l'herbe NEW 52475
- Le son des bandits 56054
- **Le son qui tue** M+ 52053

RAP, RNB (suite)

- Lean back NEW 52381
- Let's get it started 52086
- Locked up NEW 52480
- Lose my breath 52327
- Lose yourself M+ 55215
- Love don't cost a thing 52061
- Ma Benz + 55287
- Match nul M 54501
- Monte le son DJ NEW 52350
- Mosh 52364
- My band 53795
- My boo NEW 52352
- Noble art M 54758
- N°10 53929
- Obsession si es amor 52432
- P.I.M.P M+ 54992
- Parle-moi M+ 53557
- **Petit frère** M 55610
- Pose ton gun 54764
- Pour ceux 54964
- Real slim shady M 56618
- Relève la tête 53928
- Sales gosses M 54757
- Sans (re)pères M+ 53150
- Seul au monde 53834
- Sexy pour moi M+ 53381
- Showbiz NEW 52373
- Shut up M+ 53424
- Si loin de vous NEW 52321
- Stan 56634
- **Still D.R.E.** M 54246
- Suga suga 53554
- Sunshine 52189
- Superstar 53513
- The Message 54697
- The next episode 56632
- Trick me 53828
- Without me M 56143
- X 53777
- Yeah M+ 53624
- Zone internationale 52331
- +460 Rap! 1554

POP, ROCK

- 7 seconds 56234
- A girl like you 54991
- Aeroplane NEW 52504
- Africa 55956
- American idiot 52325
- Beat it 54278
- Billie Jean 56202
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- Break on through 53296
- Bring me to life M 54364
- Butterflies & Hurricanes 52248
- California girls NEW 52404
- Californication 56760
- Clocks 54312
- Cocaïne 56940
- Come along 55227
- Come as you are 55713
- Come clean 53807
- Cry me a river M 54177
- **Enjoy the silence** 53884
- Enjoy the silence (LP remix) 52250
- Everytime 53978
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Fun fun fun NEW 52405
- Get around NEW 52403
- Get out NEW 52406
- Going under + 53041
- Hotel California M+ 56765
- I believe in you NEW 52448
- Ich will 54385
- If I ain't got you 52028
- If you leave me now NEW 52459
- In the shadows 53355
- Johnny be good 54311
- Jump 55656
- Karma police 55280
- Kashmir 54415
- La grange 53115
- Lithium 54146
- Mein Teil 52240

POP, ROCK (suite)

- Mrs Robinson 56596
- Mutter 54375
- My girl 56597
- My prerogative NEW 52253
- New born 54137
- Nothing else matters 54135
- Orchestra 52003
- **Paint it black** M 55750
- Protège-moi 53524
- Rape me 55349
- Rock around the clock 55163
- Sand in my shoes NEW 52246
- Seven nation army + 54334
- Shame NEW 52466
- She wants to move 53671
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water M 55427
- Smooth crimal 54280
- Somebody told me 52249
- Sonne 54374
- Special K 52326
- Stairway to heaven 56790
- Surfin' USA NEW 52402
- The call of Ktulu 54133
- The final countdown 54551
- The killer's song NEW 52463
- **The Reason** M+ 53994
- The rock show 55692
- The unforgiven 54136
- These words NEW 52163
- This love 52073
- Thriller 54277
- Time is running out M 54974
- Toxic 53558
- Trouble 54397
- Walkie Talkie Man NEW 52468
- We are the champions 56764
- Word up NEW 52407
- You had me NEW 52324
- You rock my world 56800
- Zombie 54934
- +730 Pop/Rock! 1561
- +60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

- A chaque seconde 52056
- À l'envers à l'endroit 55676
- Apologie 54047
- Aux sombres héros de l'amer 56181
- C'est quand le bonheur 54922
- Cendrillon 56122
- Clandestino 56179
- Contact NEW 52505
- Dans un verre à ballon 52012
- Dernière danse M 54382
- Garde moi 53963
- J'ai demandé à la lune M 56096
- J'veux du soleil 53019
- Je saigne encore 53416
- Jeune et con 55779
- **L'aventurier** M 56097
- Lambé an dro 54048
- Le vent nous portera 56769
- Mala Vida 56178
- Qui je suis NEW 52512
- Sad day NEW 52513
- Salut à toi 54033
- Sarah NEW 52514
- Soledad 52183
- Tout envoyer en l'air 53688
- Un jour en France 56383
- +180 Rock Français 1548

HARD ROCK

- **Amerika** NEW 52362
- Back in black 54392
- Behind blue eyes 53481
- Big gun 55271
- Black hole sun NEW 52511
- **Breaking the habit** 53962
- Broken 52317
- **Chop Suey** 53113
- **Duality** 52014
- Fear of the dark 54408
- Feeling this 53357
- From the inside 53578
- Hard as a rock 55301
- Hell bells + 55273
- **Highway to hell** + 55688
- I was made for loving you 54984
- In the end M 54219
- In too deep 55782
- Mobscene M 54490
- My immortal 53480
- **Numb** M+ 54896
- Personal Jesus 52184
- Somewhere I belong M 54222
- **Thunderstruck** 54393
- TNT 54394
- Ya'll want a single 53913
- +80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

- 3ème sexe 54461
- Adieu jolie Candy 53786
- Adieu Monsieur le Professeur NEW 52477
- Aimer 53447
- Ainsi sois-je 54566
- Alane NEW 52461
- Allumer le feu M 56228

VARIÉTÉS (suite)

- Ameno NEW 52127
- Au café des délices 55597
- Au soleil M+ 56300
- Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
- C'est dingue NEW 52509
- C'est la musique NEW 52478
- C'est plus fort que moi NEW 52267
- C'est toi que je t'aime 55579
- C'est trop 53195
- Ca va dech 53497
- California 52229
- Cassé M 54147
- Cette année là 56396
- D'un piano à l'autre NEW 52372
- Dès que le vent soufflera 54197
- Désenchantée 56214
- Dis à l'amour 52315
- Dragostea din tei M+ 53819
- Du rhum des femmes 55721
- Ella, elle l'a 52225
- Elle danse seule NEW 52208
- Emmenez-moi 53217
- En apesanteur 55549
- En chantant M NEW 55327
- Ensemble 56501
- Envole-moi 54276
- Et j'attends NEW 52206
- Et l'on y peut rien M 54595
- Etre à la hauteur NEW 52408
- **Face à la mer** 53903
- Fan 54356
- Gaston y-a le téléfon qui son 55843
- Hymne à l'amour 54013
- Innamoramento 56411
- Its kyz maï laïfe 55527
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'ai mis mon maillot de bain pour allez! allô. NEW 52401
- J'attends NEW 52462
- Je l'ai vu NEW 52180
- Je ne sais pas son nom NEW 52323
- Je te dis non NEW 52449
- Je te promets M 54555
- Je vais t'aimer 53272
- Je viens du Sud NEW 52470
- Jesus NEW 52453
- L'aigle noir + 55690
- L'envie d'aimer 55603
- L'homme de farandole NEW 52330
- L'orange 53333
- La fille du coupeur de joints 55803
- La rivière de notre enfance NEW 52329
- La solitudine + 54489
- Laissez-moi danser M+ 54260
- Le défi 52200
- Le jour d'après 53973
- Le petit bonhomme en mousse M 55629
- Le poulailler 53954
- Le souvenir de ce jour NEW 52186
- **Les lacs du Connemara** + 55331
- Les mots bleus 56432
- Libertine 56212
- Loin 53711
- Ma liberté de penser M 54315
- Ma philosophie 52369
- Ma révolution 53877
- Maria Magdalena M 53044
- Marie M 55818
- Milord 54014
- **Mistral gagnant** M+ 54200
- Mon amant de St-Jean 55545
- Mon Eldorado 53560
- Morgane de toi 54201
- Mourir demain 53924
- Paris latino M 55162
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Puisque tu pars 54842
- Quand ils sont là NEW 52263
- Que je t'aime + 56225
- Rodeo NEW 52411
- Sans contrefaçon 56213
- Savoir aimer 55773
- Si demain... (Turn around) 53462
- Si seulement je pouvais lui manquer NEW 53839
- Souvenirs souvenirs 54480
- Tant pis 53335
- Tes états d'âme Éric NEW 52510
- Tournent les violons 55626
- Tous les cris, les S.O.S. + 53693
- Tout, rien du tout NEW 52383
- Tristana 54564
- Vivo per lei 54320
- Vivre pour le meilleur 55601
- Y'a pas un homme NEW 52458
- +890 Variétés! 1564
- +20 Comédies musicales! 1574
- +20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

- Able to love 53003
- Around the world 56116
- Asereje (the ketchup song) 55571
- Axe-Make Luv + 54355
- Bailando NEW 52481
- Blue 56497
- Boom boom boom NEW 52483
- Born to be alive 56152
- Breathe 54149
- California Dreamin' M+ 53805

DANCE (suite)

- Call on me NEW 52460
- Can you feel it 54759
- Cha cha slide 53830
- Chihuahua M+ 54121
- Come back to me 56314
- Da funk 54120
- Daddy DJ + 56642
- Délirio 55918
- Despre Tine 52120
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Dragostea din teï 53820
- Emotion 54754
- Enola Gay 54936
- Flashdance NEW 52366
- Follow me 54662
- **Four to the floor** 52116
- Fresh (2004) + 53944
- Get the party started NEW 56065
- Give me the night 54593
- Heaven NEW 52191
- **Hit my heart** 53832
- I will survive + 56631
- Illusion 53304
- In your mind NEW 52333
- Jam (say oh! oh! oh! oh!) 52045
- Just an illusion 55639
- Let's groove 52031
- Love is gonna save us 52254
- Money 53915
- Moving on up NEW 52482
- Oxygene 52276
- Pump it up + 53734
- San Salvador 52351
- Satisfaction M+ 54114
- Summer Jam 2003 M+ 54778
- Sweet dreams 55089
- You won't forget about me NEW 52450
- You're the first, the last, my everything 55520
- +350 Dance! 1559
- +50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

- 1er gaou M 56485
- Africa unite 55605
- Aie 52335
- Alice, ça glisse 55608
- Ami Oh 52054
- An vle an gyal NEW 52194
- Ba moin en ti bo 56954
- Buffalo Soldier M+ 56333
- Chase the devil 53083
- Could you be loved 56767
- Coupé Décalé 52145
- Debrouya 53615
- Don't worry, be happy 55693
- Donne moi ton number 53329
- **Flamme** 52013
- Get up stand up 56135
- I shot the sheriff 56134
- Jammin' + 56759
- Je te donne NEW 52501
- L'hymne de nos campagnes + 56360
- La caraïbe 54666
- La dernière danse NEW 52093
- Laisse parler les gens M+ 54553
- Mademoiselle 52015
- Mon soleil NEW 52495
- No woman no cry + 56758
- One love 56335
- One step beyond 56546
- Plantation M 55128
- Red Red Wine 56332
- Redemption song 56136
- Reviens NEW 52502
- Sortez-les 54740
- Tchenbé nou NEW 52193
- Tu disais 54802
- **Un gaou à Oran** 52008
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
- +50 Zouk! 1565
- +60 Reggae! 1563
- +10 Ska! 1592
- +20 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL

- Angel 54380
- Chut dem a chat NEW 52046
- Dancehall x-plosion NEW 52165
- Gangsta NEW 52497
- Gardes Cocotte NEW 52454
- Get busy M NEW 54661
- Hey sexy lady M NEW 54388
- Jump up NEW 52500
- Love dem so NEW 52498
- Pull up 53972
- **Ragga string** 53893
- Trahison NEW 52496
- Tu te fous de ma gueule NEW 52195
- Tunda clap NEW 52499
- +20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

- (Choopeta) Mamae eu quero 52097
- Bayla 56560
- Brazil 56808
- **Enamorame** 52318
- **Obsession** M+ 53887
- Resta in ascolto 52316
- **Sara perche ti amo** 53282

LATINO (suite)

- Se bastasse una bella cansone 53651
- Sientelo 53925
- **Ti amo** M 55568
- Una storia importante + NEW 52457
- +60 Latin! 1579
- +10 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

- A vava inouva 55318
- **Abdel Kader** M 55435
- Alabina NEW 52441
- Baida mon amour 52414
- Didi + 56698
- El Awama NEW 52440
- El Salam Alaikoum 53679
- Gaa Malade Mentale NEW 52439
- Gualou Hasni Met NEW 52437
- Madre Madre NEW 52438
- Ok ok NEW 52435
- Rachid System NEW 52359
- Sobri M+ 53905
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- Ya Taleb NEW 52436
- Youm wara youm 55433
- Zazarkhairi NEW 52434
- +50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

- Bolero 55176
- Carmina burana M 55723
- La flûte enchantée 55795
- La marche Turque 55833
- Le lac des cygnes 55897
- Lo le canto pert te NEW 52507
- Rigolletto-La donna e mobile NEW 52399
- Symphonie du nouveau monde, mvt. 1 55203
- Take five 54400
- +40 Classique! 1558
- +50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

- 1492, Christophe Colomb + 56090
- 2046 NEW 52522
- 21 Jump Street 54340
- 24 heures chrono 53411
- 24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- Agence tous risques M+ 56826
- Albator + 56719
- Alias 56319
- Ally Mc Beal 56704
- **Amélie Poulain** M+ 56633
- **Amicalement vôtre** M+ 56603
- Angel M 56851
- Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
- Arabesque 54341
- Arizona Dream 56794
- Arnold et Willy + 56844
- Arsène Lupin (série TV) 52319
- Austin Powers 56751
- Bagdad Café 56887
- Bambi NEW 52516
- Band of Brothers-frères d'armes 52077
- Banzaï 52080
- Barbapapa 56822
- Beetlejuice 55967
- Belle et Sébastien 55934
- **Benny Hill** M 56820
- Bernard et Bianca NEW 52485
- Bibi phoque 56975
- Bodyguard-I will always love you 53011
- Borsalino 54971
- **Braveheart** M 55968
- Bridget Jones 2-Stop NEW 52447
- Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
- Buffy contre les vampires 56616
- Bullit 55969
- Caliméro 55960
- **Capitaine Flam** M 56717
- Cat's eyes 55129
- Chapi Chapo M+ 56650
- Charmed + 56852
- Chat noir, chat blanc 55832
- Chips 55057
- Cobra + 56978
- Cowboy bebop 56363
- Dallas 56652
- Dare Dare Motus 53013
- Daria 54440
- Dead Zone NEW 53492
- Devdas-Silsila Ya Chahat Ka 53855
- Die Hard-Une journée en enfer 54895
- Dirty Dancing-She's like the wind 53733
- Dirty Dancing-Time of my life 53713
- **Dragon Ball GT** M+ 54343
- Dragon Ball Z 56789
- Evangelion 55231
- Fantômas 54789
- FBI, portés disparus 52079
- Fight Club-Where is my mind 52007
- Flashdance 56024
- Fort Boyard 56919
- Fraggle Rock 53518
- Frère des ours-On my way 53423
- **Friends-Thème** M+ 56617
- Futurama 56989
- Ghost dog + 56796
- Ghost in the shell 54344
- Ghost-Unchained melody + 56464

CINÉ, TV (suite)

- Ghostbusters-SOS fantômes 56263
- Goldorak, go ! 54811
- Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
- Grease + 56754
- Great Teacher Onizuka 56029
- Gundam wing 54242
- Halloween M 54000
- Happy Days 56929
- Hawaï police d'état + 56818
- Hellsing 55230
- Il était une fois dans l'ouest + 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
- Il était une fois la révolution 56252
- Il était une fois la vie 55123
- **Jackass** 53515
- James Bond-GoldenEye 56265
- **James Bond-Thème** M+ 56639
- Jeux interdits 56792
- Jingle France Info 56649
- K2000 56847
- Ken, le survivant 53022
- Kill Bill-Bang Bang 53389
- Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
- Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
- **Kill Bill-Twisted Nerve** 52196
- L'Âge de glace 56304
- **L'exorciste** M+ 56740
- L'île aux enfants-Casimir 56602
- L'Inspecteur Gadget M 56733
- **La 7ème compagnie** 53023
- La beuze-99 Luftballons + 54139
- **La boum** + 56655
- La chèvre 56270
- La famille Adams + 56893
- La fièvre du samedi soir-Night fever 54473
- **La panthère rose** M+ 56629
- La petite sirène-Partir là-bas NEW 52517
- La petite sirène-Sous l'océan NEW 52518
- La quatrième (4ème) dimension 54916
- La reine des damnés 56530
- **La soupe aux choux** M+ 56040
- La vérité si je mens 54472
- Le bon, la brute et le truand + 56657
- Le clan des siciliens M 56250
- Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
- Le gendarme de St Tropez-Thème M+ 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
- Le livre de la jungle NEW 52491
- **Le Parrain** M+ 56072
- Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
- Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
- Le seigneur des anneaux-Thème 53487
- Les 101 Dalmatiens NEW 52520
- Les 11 commandements-Comme des connards 53466
- Les animaux du monde 56795
- Les Aristochats NEW 52508
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les brigades du tigre 56821
- Les bronzés font du ski M+ 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- **Les choristes** 53793
- Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
- Les compères 52310
- Les Minipouss 54923
- Les mystères de l'ouest + 56816
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- **Les Simpsons** M+ 56615
- Les têtes brûlées 56891
- Les tontons flingueurs 55794
- Love actually-The trouble with love is NEW 53406
- Ma sorcière bien aimée 56827
- Mac Gyver + 56730
- **Magnum** M 56682
- Malcom 54888
- Mariés, 2 enfants 56840
- Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
- Matrix Reloaded-Zion 54574
- Matrix-Wake up M+ 55763
- Maya l'abeille 56601
- **Midnight Express** M 56002
- Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
- Mission Impossible 2-Thème film 54046
- Mission Impossible-Thème série TV M 56635
- **Mon nom est personne** + 56253
- **Mortal Kombat** 54891
- Muppet Show 56944
- Ne nous fâchons pas 55964
- Nicky Larson 55235
- Olive et Tom M 56714
- Papa Schultz 54901
- Paris brûle-t-il ?-Paris en colère NEW 52503
- Philadelphia 53441
- Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M+ 54959
- Pretty woman 56021
- Princesse Mononoké 55072
- **Pulp Fiction-Misirlou** M+ 56641
- Pulp Fiction-You never can tell 56343
- Resident evil-Le film 56525
- Rocky I-Gonna fly now 53538
- Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
- Sakura 56515
- Sex and the City 56813

CINÉ, TV (su…

- Sexe intentions-Bittersweet symph…
- Shrek
- Six feet under
- Smallville-Save Me
- Spiderman-L'araignée, l'araign…
- **Stargate SG-1**
- Starsky & Hutch
- Supercopter
- Talons Aiguilles-Piensa in…
- Terminator 2-Le jugement derni…
- Thierry la Fronde
- Titanic-My heart will go on
- Tom Sawyer
- Top Gun-Take my breath aw…
- Toy Story
- Urgences
- Ushuaïa
- X-Files
- xXx-Feuer frei
- Yu-Gi-Oh!
- +310 Films!
- +190 Séries!
- +90 Dessins anim…
- +10 Bollywood!

PUBLICITÉS

- Areva 2004-Funky To…
- Banque Populaire-Fre…
- Bouygues Télécom (20…
- Chanel n°5 (2004)
- Citroën C4 (2004)-The magnificent s…
- CNP-Jazz suite
- Coca Cola Vanille-Day-…
- Dim
- Dior J'adore (2004)
- EDF 2004-Votre monde s'écl…
- Evian 2003-We will rock yo…
- Nutella 2003-Glorio…
- Orange-Communiquons pl…
- Puma 2004-Sponsor Jamaï…
- Renault Espace (2004…
- **Renault Scenic 20…**
- Royal Canin-Le Professionne…
- SFR 2003-Another one bites the…
- Varta (2004)-Non sto…
- +100 Publicités!

PAILLARD, …

- Bali Balo
- J'ai la ... qui colle
- La danse des canar…
- La digue du...
- La petite huguett…
- Marche funèbre
- Viens boire un petit coup à la mai…
- +10 Chansons pailla…

- +20 Fêtes/Événem…

BRUITAGES…

- Pin Pom (Pompier)
- Pin Pom Pin (Ambulanc…
- Signal aéroport
- Sirène de police américa…
- Sonnerie vieux télépho…
- +10 Divers/Jingle…

HYMNES, R…

- An Alarc'h
- Défilé de la garde républica…
- From Galway to Dublin (Irlan…
- **Hymne Algérie**
- Hymne Allemagne
- **Hymne Corse**
- Hymne Espagne
- Hymne Etats Unis
- Hymne Foot 8-Go We…
- Hymne Israël-Hatikv…
- Hymne Italie
- **Hymne La Marseillaise**
- Hymne Maroc
- Hymne Nice-Nissa la b…
- Hymne Portugal
- Hymne Royaume U…
- Hymne Tunisie
- Il est un coin de Fran…
- **L'internationale**
- Le chant des partisa…
- Marche de la légion étrang…
- Marie la Dondaine
- Tiens, voilà du boudi…
- Tri Matelod
- +60 Hymnes!
- +10 Musiques région…
- +10 Musiques milit…

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

ÉCOUTER, + DE CHOIX

Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!

TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

- Aboiement chien 66001
- Actualités années 30 66097
- Boite à bêêêêh NEW 66122
- Boite à meeeeuh NEW 66121
- Bruits érotiques 66069
- Bruits de bouche 66086
- Chant "C'est la lutte finale !" 66052
- Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
- Chant Tyrolien 66004
- Cigales 66104
- Corne de supporter NEW 66130
- Cri d'Alien NEW 66112
- Cri de Tarzan 66053
- Cris de torture NEW 66115
- Délire chinois 66009
- Fantômes NEW 66116
- Fou rire 66012
- Miaulement chat 66013
- Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
- **Pets** 66014
- Rire démoniaque NEW 66114
- Rots 66016
- Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
- Sifflet NEW 66131
- Sifflet (Ouah, le canon) 66019
- US Police "Hands up" 66078
- Vieux klaxon NEW 66129
- **Vieux téléphone** 66026
- **Voix d'aéroport** 66020
- Voix de canard 66021
- Voix de supermarché 66102
- Vomissements 66023
- Youyous arabes NEW 66111
- Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
- Voix "Allo" en écho NEW 66128
- Voix "Appel à toutes les unités" 66098
- Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
- Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
- Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
- Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
- Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
- Voix "Hasta la vista, baby" 66075
- Voix "Inch allah" 66082
- Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
- Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
- Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
- Voix "Ouvrez, police !" 66044
- Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
- **Voix "Qui c'est qu'a pété ?"** 66068
- Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
- Voix "Ta mère !" 66099
- Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
- Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
- Voix "Wazzzzha ?" 66101
- Voix "Y a person qui répond ?" 66065
- +120 Hifi! 1546

COMME… TÉLÉCHAR…

1. Notez la référence…
2. Passez commande…
TÉL> 0899 70 2001 …
connaissez la référ…
SMS> Référence au 8…
Commande en 2 S…
ment! Exemple: en…
56072 au 81122 pour…
MINITEL> 3617 PERSO…
3. Votre mobile re…
nerie ou l'image qu…
secondes plus tard!…

SMS+ 8…

L e chaos le plus absolu règne à San Francisco. Des forces ennemies inconnues sèment la terreur en ville, et la police et les militaires de la Garde Nationale appelés en renfort ont été écrasés par surprise. Les mystérieux assaillants ont maintenant pris le contrôle des points clefs de la cité et on craint qu'ils n'utilisent le port pour débarquer du matériel lourd et renforcer encore plus leurs positions. En tant que chef d'une unité spéciale de réaction rapide, vous allez devoir vous rendre sur place de toute urgence pour analyser la situation, établir une tête de pont et lancer une contre-attaque musclée. Vous aurez à votre disposition des marines brandissant des M16 et des javelins antichars, ainsi que des blindés légers de transport de troupe. Mais si la situation s'aggrave, pour dégager les rues, vous serez obligé d'avoir recours aux hélicoptères Apache et aux obusiers automoteurs de 155 mm.

Toutes les unités du jeu sont modélisées à partir d'équipements bien réels.



GENRE
STR contemporain
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Eugen Systems/France
SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

ACT OF WAR DIRECT ACTION



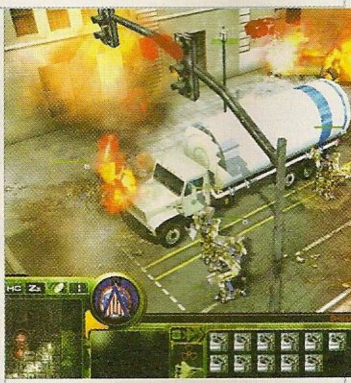
Vous avez des villes entières comme ça, destructibles fenêtre par fenêtre...

Ne vous inquiétez pas pour les civils, de toute façon dans le coin il n'y a que des électeurs démocrates.

Le rêve mouillé de Donald Rumsfeld

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Act of War : Direct Action démarre très fort, puisque dès la troisième mission on se retrouve à joyeusement pulvériser les buildings d'un grand centre-ville à coup d'artillerie lourde. Ça promet pour les vingt-sept missions suivantes... Dévoilé par des vidéos avec de vrais acteurs en chair et en costumes et par des cinématiques exploitant l'étonnant moteur graphique du jeu, le scénario apocalyptique de ce STR mené tambour battant évoque les technothrillers patriotiques à la Tom Clancy (ce qui n'a rien d'étonnant puisque c'est Dale « Megafortress » Brown qui l'a écrit). Côté gameplay, les combats à l'écran sont extrêmement rapides et mortels, on assiste à un feu d'artifice d'une rare violence : vagues de fantassins fauchés par les rafales d'armes automatiques, tanks éventrés par des volées de missiles tirés depuis les étages, immeubles dont les façades en vraie 3D sont méthodiquement fracassées à la roquette... Certes, il ne faut pas avoir peur d'essuyer de lourdes pertes, mais le jeu encourage aussi à secourir ses blessés, rapatrier les équipages en perdition et capturer les ennemis qui se rendent, ce qui est un bon point pour le réalisme et l'intérêt tactique. De plus, comme nous l'avaient promis les développeurs le mois dernier, l'infanterie semble vraiment jouer un rôle fondamental, ce qui change agréablement de son statut habituel de paillasson pour char lourd. Non seulement les soldats planqués dans les arbres et les bâtiments peuvent tendre de redoutables embuscades aux blindés imprudents, mais ils sont indispensables pour s'emparer de prisonniers de guerre ou sécuriser certains objectifs. Et comme le nombre d'unités contrôlées est illimité, rien n'empêche de coller un sniper derrière chaque buisson. Toujours prévu pour mars, Act of War s'annonce comme un très gros morceau.

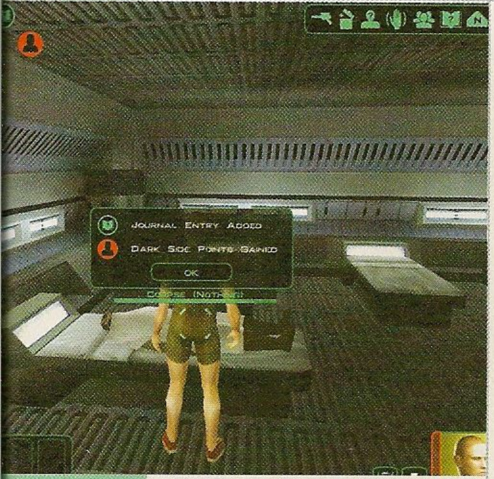
Atomic



Les savants fous seront contents d'apprendre que des prototypes ultra secrets complètent l'arsenal conventionnel.

Pour peu qu'on élimine les SAM, les frappes aériennes sont d'une redoutable efficacité.



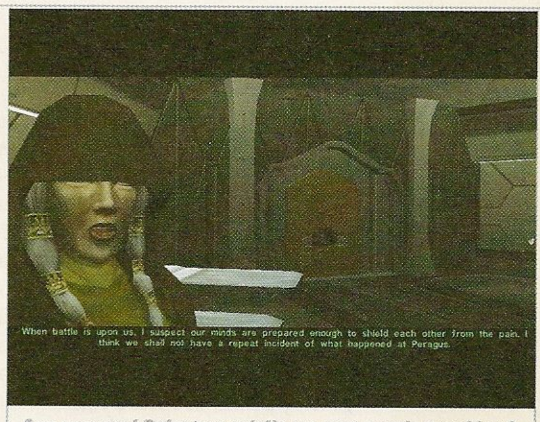


Ah, mon premier dialogue, mes premiers points obscurs. Le Mal, c'est comme le vélo…

KOTOR II ? Déjà ? Bon sang, j'avais pas fait gaffe à l'avancée des travaux, je pensais que ça prendrait encore du temps. Bon, ben une petite preview alors. Dans The Sith Lords, vous aurez pour tâche de sceller le destin du dernier Jedi de la galaxie, pauvre bougre à la mémoire une fois de plus défaillante. Vous devrez parcourir un scénario qui semble assez long, afin de comprendre pourquoi les Siths, l'Exchange (la mafia StarWarienne) et d'étranges assassins cherchent tous à vous coller un grappin aux fesses. Les mercenaires de tous les coins de l'univers vous traquent, il va y avoir du sport ! Et quand je parle de mercs, je pense au genre balèze, pas au gros naze en jetpack pourri qui se cogne aux fenêtres et se fait gober par des vers de sable hypertrophiés.

Les mêmes qualités

Après quelques heures de jeu, pas de doute, c'est du KOTOR : une trame intéressante, des personnages mystérieux, des dialogues intelligents… On retrouve tout ce que l'on a aimé, avec des petits bonus. Plus question de simplement choisir les lignes de dialogues les plus perfides pour bien rigoler. À présent, le but c'est de faire basculer vos compagnons vers les forces du mal (ou vers la lumière, hein. Je suis ouvert d'esprit comme mec).
Cette fameuse influence que Obsidian nous promettait s'annonce bien présente, mais elle ne s'avère efficace que si vous possédez la confiance de votre équipe. Il faudra donc savoir vous montrer gentil parfois, pour berner les faibles. Certaines personnes seront plus impressionnées par votre brutalité ou le sarcasme, mais souvent ces gens-là ont déjà un pied dans le côté obscur. A contrario, les gentillets devront se faire violence pour ramener les voyous dans le droit chemin. Tout cela complexifie grandement la résolution des dialogues, pour notre plus grand plaisir.



Aux secours ! Qu'est-ce qu'elle me veut mamie tromblon ? Qu'on me rende Bastila !

GENRE
de célébrité

ÉDITEUR
LucasArts

DÉVELOPPEUR
Obsidian
tertainment/
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2005

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS



Je sens qu'on va encore se payer des mini-jeux bien pourris.



Les mêmes défauts

Cependant, le jeu semble un petit peu trop « KOTOR » justement : même grands niveaux dépouillés, même action bourrine, directement liée à un système de jeu trop basique. Le D20, c'est pas compliqué comme ensemble de règles pour jeu de rôles… Mais alors le D20 version KOTOR, c'est vraiment le minimum syndical. On va donc encore se retrouver avec des persos qui savent tous faire la même chose ou presque, malgré l'effort fourni pour exploiter au maximum les compétences. La customisation des armes ou la création d'objets a largement été développée dans ce sens, mais est-ce suffisant ? Quant à la réalisation, pas de surprise : elle a pris un coup de vieux.
Bah, l'important c'est que l'histoire et l'ambiance demeurent aussi captivantes que dans le premier épisode (non, pas le film). Pour en juger, je me permets de stopper là cette bêta et de retourner jouer pour le test à venir, en bon professionnel. Rien à voir avec le fait que j'accroche déjà bien au jeu, non, non.

Fumble

GENRE
Violence et ballon ovale

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sport/ Canada

SORTIE PRÉVUE
Mars 2005

RUGBY 2005

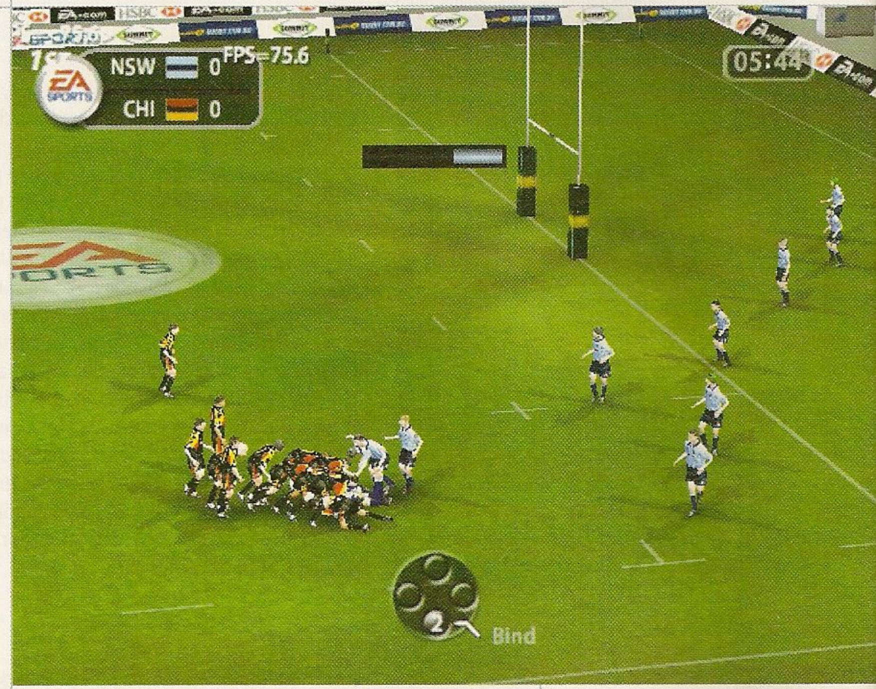
Le rugby, je ne vais pas vous mentir, je n'en ai globalement jamais compris l'essence. Observer des types bâtis comme des tanks se jeter allègrement les uns sur les autres, tentant de grappiller mètre par mètre du terrain vers le camp adverse lors de longues phases arrêtées, ça m'a toujours laissé un poil perplexe. Mais ce sport gagne chaque jour en popularité, sans doute parce qu'il est bien plus tactique qu'il n'y paraît. Et aussi à cause de la bonne dose de violence qu'il délivre, soyons honnêtes. Allez, tout ça m'a donné envie d'apprendre. Ça tombe bien : le titre propose de se familiariser avec les nombreuses subtilités de cette discipline via un mode baptisé « Rugby 101 », sorte de tutorial avancé, agrémenté de mini-jeux et de vidéos. Malheureusement, celui-ci n'était pas encore implémenté dans notre version preview. Mais de prime abord, il y aura de quoi rassurer le néophyte sur ses chances de survie dans l'arène en lui permettant d'apprendre à son rythme toutes les finesses du jeu.

Ka ora ! Ka ora !*

Côté contenu, toutes les grandes équipes ont répondu à l'appel : des All Blacks de Nouvelle-Zélande au Pays de Galles, en passant par l'Angleterre, la France, l'Afrique du Sud et quelques autres dont la présence se justifie probablement plus par des arguments marketing (le Canada et les États-Unis, par exemple). Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez également créer vos propres joueurs, pour qu'ils aient le look et les compétences que vous souhaitez. Comme toujours avec EA, on a droit à tous les tournois officiels, comme le Super 12 ou la Coupe d'Europe, et des statistiques pointues et réalistes en ce qui concerne les protagonistes en short.
Techniquement, même si monsieur EA nous promet que tout a été revu à la hausse, des graphismes à la maniabilité, je n'ai franchement pas ressenti de grosses différences avec le cru 2004 : clipping, joueurs qui se téléportent, plantages fréquents dans l'interface, contrôles confus, tout est loin d'être parfait. Certes, ce n'est encore qu'une bêta, mais après la gifle encaissée avec Rugby 2004 (2/10 dans le Joy 153, ça calme), on espérait une petite remise en question du côté des développeurs.
À quelques semaines à peine de la sortie finale, mon petit doigt me dit que la prise de conscience n'a pas encore eu lieu. Verdict en mars.

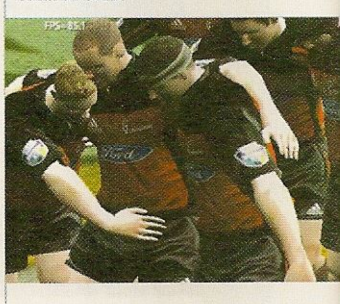
Faskil

* extrait du chant maori interprété par les All Blacks à chaque début de match

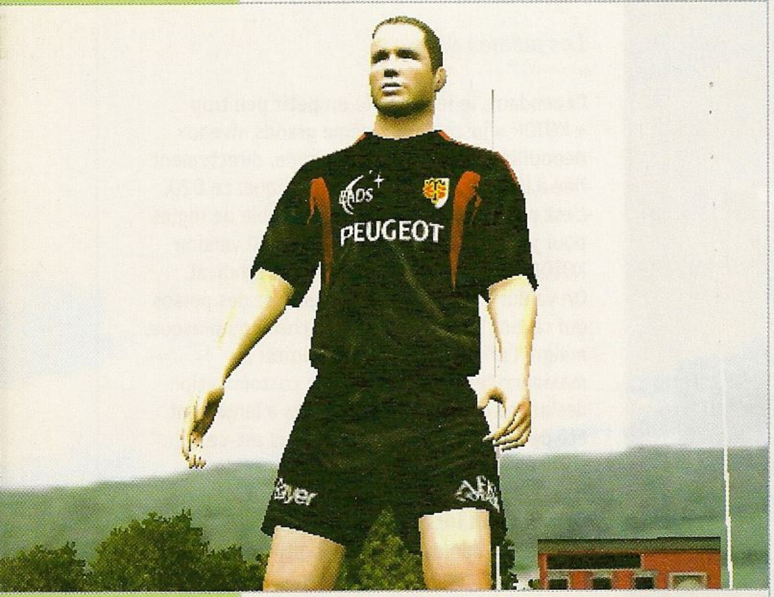



EA Sports présente : où est le ballon ?

Parfois, dans la confusion d'une mêlée, on se permet certaines familiarités.







Lui, déjà, il va être coton à passer. Et ses 14 petits camarades vous attendent juste derrière.

Allez on se réveille, debout les clones ! Vous avez assez barboté dans vos confortables utérus en plastique, dépêchez-vous de sécher ce vilain liquide amniotique de synthèse et venez ici pour recevoir votre fusil blaster tout neuf. Dites-vous bien que ce n'est pas sans raison qu'on vous a amoureusement cultivé à grands frais dans des cuves de première classe. Votre conception a coûté très cher, maintenant il est temps de remercier vos créateurs en faisant votre devoir : mourir pour la Patrie ! Vous êtes l'arme secrète de la République. Nanti d'un corps mis au point par les plus ingénieux eugénistes, d'une tête farcie de la meilleure éducation militaire et coiffée d'un élégant casque de Stormtrooper, vous aurez l'insigne honneur d'être porté volontaire pour plein de missions suicides à travers la galaxie. Vous commanderez sur le champ de bataille une escouade de vos frères clones, chacun avec sa spécialité : artificier, hacker,

Ne vous inquiétez pas, votre casque comporte un essuie-glace automatique pour nettoyer le jus d'entrailles !



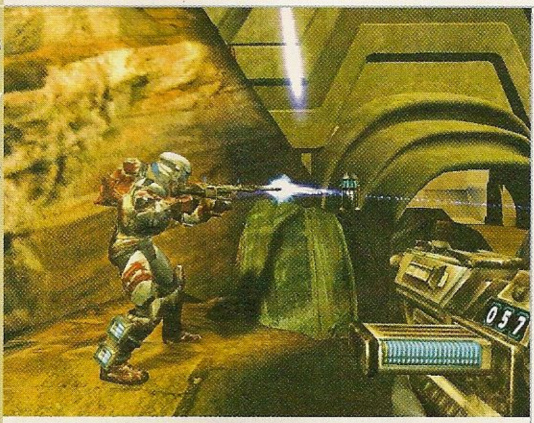
GENRE
TOTOR
[...]ufions of the
[...]ld Republic)

ÉDITEUR
LucasArt
[...]ntertainment

DÉVELOPPEUR
LucasArts
[...]tertainment/
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
[...]er mars 2005

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



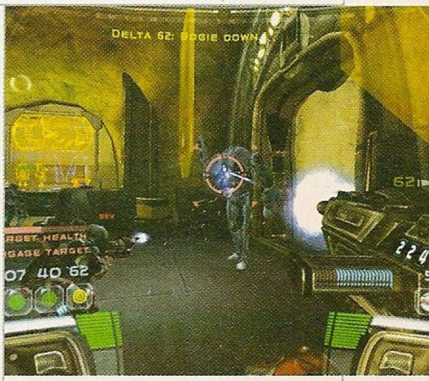
Un petit clic et hop, vos hommes snipent derrière les rochers prévus à cet effet.

charcutier… L'I.A. de ces petits gars est assez évoluée pour leur permettre de se débrouiller par leurs propres moyens, mais c'est vous le chef et en bon caporal vous pourrez leur gueuler dessus afin d'avoir l'impression de servir à quelque chose. « Planque-toi là et snipe tout ce qui bouge ! Explose-moi ce gros caillou qui bloque le passage ! Fais attention tes lacets sont défaits ! J'ai perdu un bras, viens vite me faire un pansement ! »

Quelle clonerie la guerre

Au programme on aura 14 niveaux de furieux combats de couloir contre des droïdes vindicatifs, avec plein d'explosions spectaculaires pour donner du rythme. Prévu pour l'été dernier, le bébé va finalement sortir avec neuf mois de retard mais ses parents le trouvent très joli quand même. C'est un dérivé du moteur graphique Unreal, donc pas mal mais on ne s'attend pas à du Riddick. En tout cas, les adversaires ont plein d'animations amusantes, par exemple quand on les vaporise au détonateur thermal, ou quand on les éventre à coups de couteau. C'est piégeux d'ailleurs, parce qu'en m'approchant de blattes spatiales pour prendre une photo de leurs fluides corporels qui éclaboussent ma visière, j'ai pris un méchant coup de Calmotron™ dans les amygdales. Me voilà projeté à terre, complètement sonné, à attendre que mes coéquipiers viennent me ranimer ou qu'un cloporte cosmique mette fin à mes souffrances… Madre de dios, que c'est dur le journalisme total ! Malgré toutes ces bonnes choses, on ne va pas trop s'emballer non plus : développé conjointement sur PC et Xbox, le jeu a un gros air de famille avec Halo (ce qui n'est pas exactement un gage de qualité sur PC). HUD énorme pour être lisible même en basse résolution, déplacements lents, artillerie guère impressionnante, on saura très bientôt si l'ambiance et la gestion d'équipe du petit dernier de LucasArts lui permettent de tirer son épingle du jeu.

Atomic



Certains automates sont tellement résistants qu'il vaut mieux s'y mettre à quatre pour les dessouder.

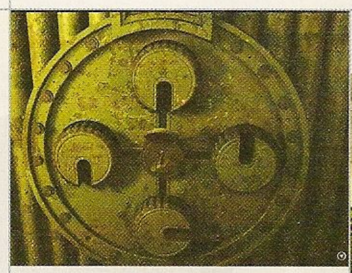


NI.BI.RU

GENRE
Aventure mal barrée
ÉDITEUR
Micro Application
DÉVELOPPEUR
Future Games/ République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
Février 2005

Avides de mythologie, les scénaristes se basent souvent sur de vieilles légendes pour écrire les histoires de leurs jeux vidéo. Dans leur dernier jeu d'aventure, les Tchèques de Future Games se sont inspirés de celle de Nibiru, une hypothétique douzième planète présente aux confins du système solaire. Elle serait censée héberger une ancienne civilisation qui se serait servie de la terre comme station balnéaire, et de la race humaine comme esclaves. Une révolte plus tard et ils repartaient la queue entre les jambes. Durant la Seconde Guerre mondiale, l'Allemagne nazie se penche sérieusement sur ce mythe pour tenter d'acquérir un avantage stratégique significatif. Malheureusement, la fin de la guerre mit un terme aux recherches en cours. Par un hasard urbain (la construction d'une autoroute), les autorités viennent de découvrir le tunnel allemand où se déroulaient ces recherches. Immédiatement, votre oncle vous envoie sur place pour enquêter sur ce mystère. Rapidement, vous allez être pris dans une mystérieuse histoire où des gens innocents meurent, manifestement parce qu'ils en savent trop. Derrière un scénario qui paraît palpitant et des graphismes plutôt réussis semble se cacher un jeu d'aventure ennuyeux. De ce qu'on a pu voir, les énigmes sont trop simples, l'interaction avec le décor et les personnages pénibles, les dialogues sont inintéressants et le rythme trop mou. Enfin, peut-être que tous ces problèmes seront résolus d'un coup de pouce venu d'une autre planète d'ici à sa sortie, mais allez savoir pourquoi, je doute.

Bishop



La solution des énigmes est presque difficile à trouver tant elle est évidente.



Ce type rentre dans un appart où une fille gît morte dans son bain, et il caresse le chat...



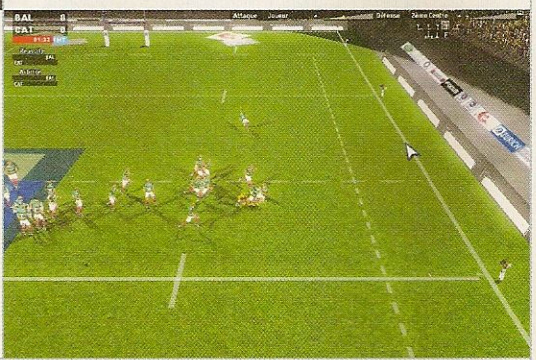
PRO RUGBY MANAGER 2005

GENRE
Gestion
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Cyanide Studios/France
SORTIE PRÉVUE
18 Février 2005

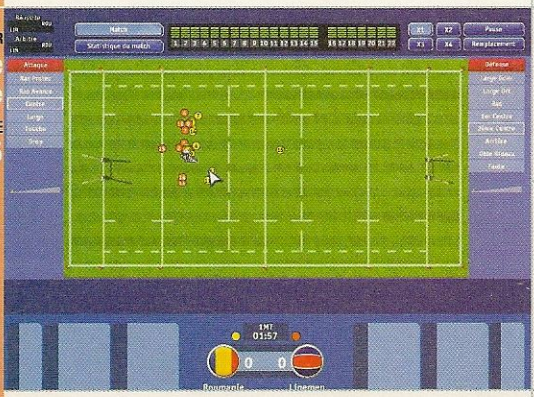
Victime de son image, le rugby est souvent considéré comme un sport de grosses brutes impatientes de se coller des pains à la première mêlée. Puis, on découvre que ces hommes (qu'on imagine pourtant rustres au possible) sont capables de faire preuve de légèreté et d'émotion, dénudés dans un calendrier. Enfin, on s'essaye à Pro Rugby Manager et on réalise alors l'importance d'une gestion efficace. On s'initie aux relations humaines, avec les contrats à négocier et les avantages en nature qu'on consent à distribuer pour conserver un avant-centre talentueux. On apprend à composer son équipe au mieux, en tenant compte des résultats aux entraînements et en fonction des blessés, afin de remporter les matchs. Ces derniers peuvent être joués en 3D (avec un moteur amélioré et des mouvements plus réalistes) ou en 2D pour profiter d'une meilleure vision de la stratégie globale à adopter. Outre un partenariat avec la Ligue Nationale de Rugby qui leur a permis d'inclure l'ensemble des informations officielles sur les équipes, les développeurs ont également ajouté quatre nouveaux championnats (Canada, Irlande, Japon, Pays de Galles). Les puristes apprécieront de voir l'énorme base de données complétée de la sorte. Pro Rugby Manager 2005 semble avoir été développé avec un souci du détail qui ravira les fans de jeux de gestion, qui pour une fois pourront profiter d'un titre non rébarbatif.

Bishop

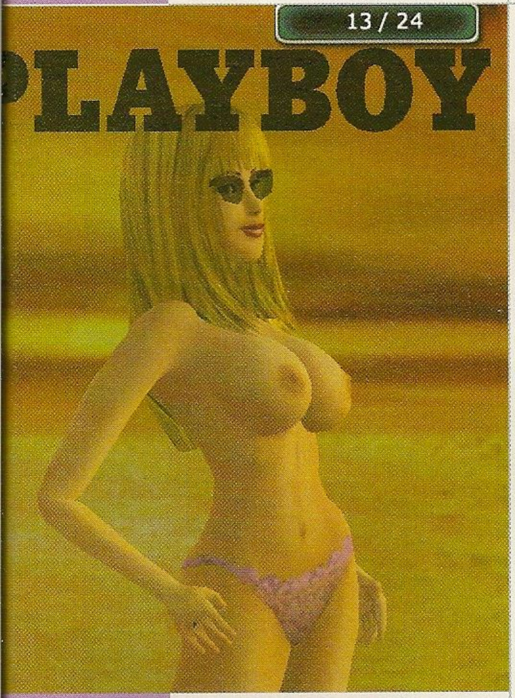




Les matchs pourront se dérouler de nuit et avec différentes conditions météorologiques.



La vue en 2D permet de mieux appréhender la stratégie d'ensemble.



Un jour, il faudra qu'on tente ça en couv' de Joy.

Aujourd'hui, je suis Hugh Hefner. Comme ça, parce que je l'ai décidé. De toute façon, le pauvre homme arrive en fin de carrière, là. Du haut de ses 80 balais, l'heure de la retraite a sonné. À mon tour de prendre possession de la Playboy Mansion pour y couler des jours paisibles. Longues grasses matinées, massages privés entourés d'une kyrielle de jolies filles très dévêtues, sauna à gogo… Comment voulez-vous refuser une offre pareille ? Bon, O.K., tout n'est pas si simple et il faut mériter le traitement. Si le sieur Hefner en est arrivé à concrétiser un tel niveau de fantasme, c'est à la force du poignet. Enfin, vous voyez ce que je veux dire. Et pour que perdure le rêve, il va falloir bosser dur. Objectif principal : assurer un niveau de ventes suffisant au magazine phare du monsieur, le fameux Playboy. Pour ce faire, pas de mystère : une couverture aguicheuse avec, si possible, une star bien populaire aux formes affolantes et un « centerfold » découvrant sans retenue la pulpeuse « miss du mois ». Ah, et aussi un peu de contenu quand même, pour faire genre et pouvoir défendre ses lectures en société.

Draguer le personnel, tsss… C'est du beau, Hugh.



GENRE
…uclage dans le jacuzzi

ÉDITEUR
Ubisoft Entertainment

DÉVELOPPEUR
Cyberlore Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2005

PLAYBOY THE MANSION

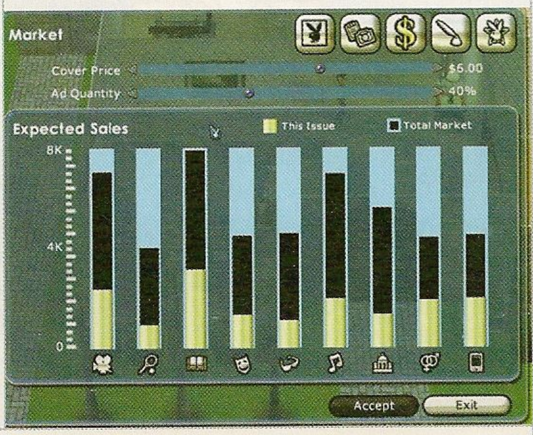

Le short long comme moyen de contraception.

Du coup, en plus des bimbos, il faudra aussi agrémenter votre mensuel de la prose d'un journaliste et tenter de dégoter une interview exclusive d'un « people » bien en vue.

Papa travaille

Et l'argent ne suffira pas. Il faudra aussi organiser des fêtes débridées dans les différents coins de la mansion (qu'on débloque au fur et à mesure de sa progression), serrer des pinces, faire des sourires et, si tout se passe bien, s'envoyer une jolie blonde sur le canapé. Les relations publiques comme on aime. Hugh Hefner, c'est un boulot éreintant : pas question de délaisser vos conquêtes, pas plus que vos amis, sans quoi, c'est la dèche assurée et la galère pour trouver du contenu pour votre canard. Celui que l'on attendait comme un pur produit marketing, ersatz des Sims, pourrait bien se révéler nettement plus fun que prévu. Techniquement, ça ne casse pas une patte à une Bunny, mais ça reste dans la norme. L'interface est tout à fait standard pour ce genre de titre : on sélectionne les objets du décor pour réorganiser son intérieur ou sur un perso pour interagir avec lui. Que ce soit pour lui compter fleurette, faire du business, ou simplement bavarder, tout se gère en quelques clics de souris. D'un abord a priori simpliste, le titre propose un scénario entendu, aligné sur quelque douze niveaux. Outre la réalisation du magazine, principal apport financier, on devra donc aussi s'affranchir de quelques objectifs particuliers, comme désamorcer les tensions entre employés, conquérir des « petites amies » ou conclure un deal fructueux avec un gros bonnet du monde des médias. Plutôt frais, Playboy : The Mansion dispose en outre d'un humour bien senti et ne s'encombre pas d'artifices politiquement corrects en dehors parfois d'un certain puritanisme plutôt malvenu. Reste à voir si le titre réussira à maintenir l'intérêt à niveau sur la longueur. Comme Hugh sous la couette.

Faskil



Pas facile de satisfaire son lectorat. Même avec des « famapoils » à l'intérieur du mag.

LE MOIS DERNIER, LE TOP RÉDAC ÉVOLUAIT DANS SA NOUVELLE FORME. DANS CETTE ÉDITION, NOUS ACHEVONS SA TRANSFORMATION AVEC LA MISE EN PLACE D'UN THÈME POUR LE TROMBINOSCOPE. CE MOIS-CI, DONC, ON NE PARLE PAS DE WORLD OF WARCRAFT. ÇA COMMENCE À BIEN FAIRE. TOUT A ÉTÉ DIT, VU, EXPLIQUÉ, RACONTÉ. AU PIRE, POUR LES RETARDATAIRES, IL VOUS RESTE L'ÉNORME TEST DE FUMBLE. NE PASSEZ PAS NON PLUS À CÔTÉ DE RIDDICK, PRODIGIEUSEMENT BON, MAIS TERRIBLEMENT TROP COURT. BON, BON, BON... VOILÀ, TOUT EST DIT. ÇA VOUS DÉRANGE SI JE VAIS FAIRE UNE OU DEUX QUÊTES DU JEU DONT ON NE PARLE PAS, LE TEMPS QUE VOUS LISIEZ LE MAG ? GÉNIAL, MERCI.

Bishop



JEU DU MOIS

WORLD OF WARCRAFT

ÉDITEUR VIVENDI UNIVERSAL GAMES DÉVELOPPEUR BLIZZARD

ÇA Y EST, LE MESSIE EST LÀ. ABANDONNEZ TOUT ESPOIR DE VIE SOCIALE, PRENEZ UN CONGÉ SABBATIQUE (AU MOINS), ARRÊTEZ VOS ÉTUDES, OUBLIEZ AMIS ET FAMILLE, ET REJOIGNEZ-NOUS SUR AZEROTH.

Ce mois-ci, on ne parle pas de World of Warcraft



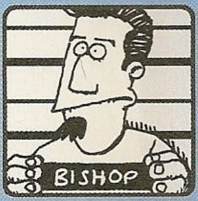
JE N'AI QU'UNE INQUIÉTUDE AVEC CETTE HISTOIRE DE DROGUES APPELÉES MMO : QU'ON DEVIENNE DES MOUS DE LA SOURIS. PARCE QUE SOYONS HONNÊTES, C'EST PAS AVEC CE TYPE DE JEU QUE VOUS RENTABILISEREZ VOTRE MX1000. DU COUP, JE VAIS ALLER PRENDRE MA DOSE D'ADRÉNALINE PURE AVEC M'SIEUR RIDDICK, URBAN TERROR ET SOF II. FAUT PAS PERDRE LA MAIN.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
ACT OF WAR



IL EST MARRANT BISHOP : DÉJÀ EN SOI, ÉCRIRE CE PETIT ENCADRÉ EST UN EXERCICE DÉLICAT. MAIS SI EN PLUS, IL NOUS INTERDIT DE PARLER DE CE QUI CONSTITUE LA MAJEURE PARTIE DE NOTRE VIE SOCIALE DU MOMENT, VOIRE PLUS, COMMENT VOULEZ-VOUS QU'ON S'EN SORTE ? AH BEN, FINALEMENT, J'Y SUIS ARRIVÉ. COMME QUOI...

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
SPLINTER CELL : CHAOS THEORY



JE RÊVASSAIS À LA RÉDAC L'AUTRE JOUR, ET JE ME DISAIS QUE ÇA SERAIT GÉNIAL UN JEU AVEC DES MILLIERS DE GENS CONNECTÉS EN MÊME TEMPS, DANS UN UNIVERS HEROÏC-FANTASY, AVEC DES TROLLS, DES ORCS, DES HUMAINS, DES ELFES, DES QUÊTES ÉPIQUES, DES ARMES DE FOLIE, ET TOUT CE GENRE DE CHOSES... UN JOUR PEUT-ÊTRE... AH, ÇA EXISTE DÉJÀ ? VITE, JOUONS-Y ALORS.

Le jeu du moment
HALF-LIFE 2
Le jeu attendu
SPLINTER CELL : CHAOS THEORY

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI! — PUBLIC ADULTE

LOCAL — **Réseau local** : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — **Internet** : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom — Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

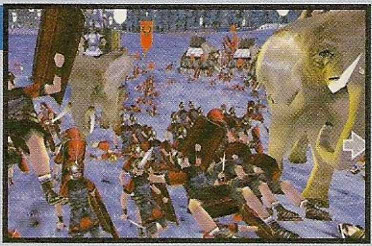
0 **Moins fun qu'un CD vierge.** 1 **Foutage de gueule pur et simple.** 2 **Expérience traumatisante.** 3 **Pas grand-chose à sauver.** 4 **Oui mais non. Dommage.** 5 **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** 6 **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** 7 **Bon jeu, bien réalisé.** 8 **Très bon jeu, une valeur sûre.** 9 **Exceptionnel.** 10 **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE



1) **Prince of Persia 2**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft
2) **Chronicles of Riddick : Escape from Butcher**
Starbreeze Studio/Vivendi Universal Games
3) **Half-Life 2**
Valve/Vivendi

STRATÉGIE/GESTION



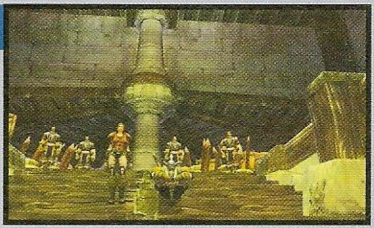
1) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision
2) **Warhammer 40000 : Dawn of War**
Relic Entertainment/THQ
3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

SPORT/SIMULATION



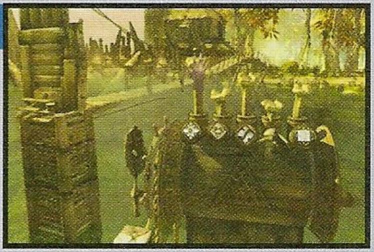
1) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami
2) **Top Spin**
PAM Development/Atari
3) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

MMORPG



1) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) **Everquest II**
Sony Online Entertainment/Ubi Soft
3) **Lineage II**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

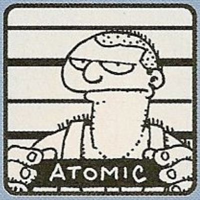


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Vampire The Masquerade : Bloodlines**
Troïka Games/Activision
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



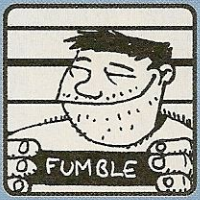
Ce mois-ci, il paraît qu'il ne faut pas parler du jeu testé par Fumble sur dix pages. O.K., je ne prononcerais même pas le nom de ce MMORPG de chez Blizzard afin d'éviter les réprimandes. Mais achetez-le car c'est vachement bien et puis c'est un peu le jeu du mois quand même, voire de l'année.

Le jeu du moment
The Chronicles of Riddick
Le jeu attendu
Lineage II : Chronicle 3



En principe, en février, on peut éteindre l'ordi et hiberner peinard, il ne se passe rien. Sauf que là, il y a un Blizzard terrible qui arrache tout, Riddick qui colle des baffes, plus un monster wargame pour finir de bouffer mes nuits. Bah, je dormirai l'an prochain…

Le jeu du moment
Hearts of Iron 2
Le jeu attendu
Boiling Point



Bon, O.K., il fallait bien que je fasse mon coming out un jour : je suis un power-baller. J'ai toujours une néon green pro près de moi. Mon score tape tristement dans les dix milles max, mais je continue l'entraînement. Ça aide beaucoup à manier le sabre laser. www.powerballs.com

Le jeu du moment
Everquest II
Le jeu attendu
Kotor II

MEGASTAR joystick

World of Warcraft

ORGANE VITAL



L'attaque des zombies de la jungle !! En technicolor.



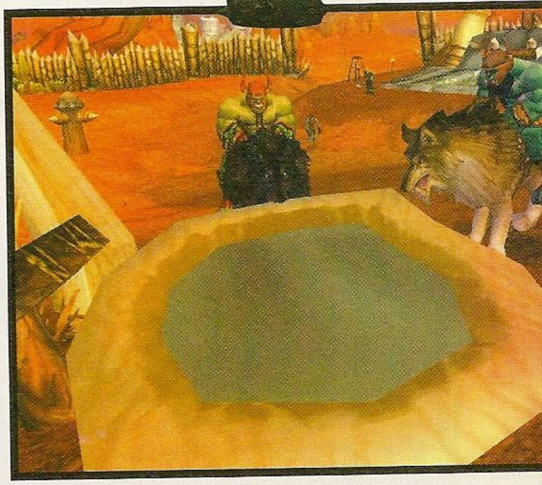
WOW : INTERJECTION D'ORIGINE ANGLAISE QUI DÉNOTE LA SURPRISE, L'ÉTONNEMENT, UN CERTAIN RESPECT ADMIRATIF ET MÊME PARFOIS UNE LÉGÈRE POINTE DE CRAINTE. À UTILISER QUAND LES MOTS VOUS MANQUENT. EXEMPLES : « J'AI JOUÉ À WORLD OF WARCRAFT, LE MMORPG DE BLIZZARD... WOW ! » VOIR AUSSI : TUER, DÉCHIRER, POUTRER...



TOUT PUBLIC — INTERNET — 3000 JOUEURS PAR SERVEUR

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Game
DÉVELOPPEUR Blizzard Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

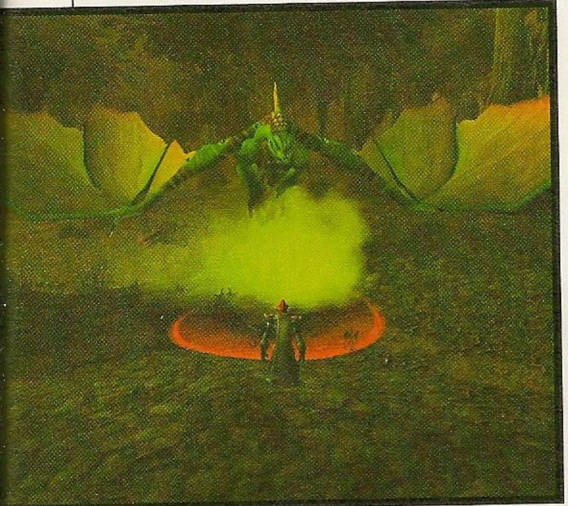
Subséquemment aux articles passés à décortiquer la bêta de World of Warcraft de long en large pour vous faire baver, voilà que vient enfin le test, le vrai, l'ultime, celui avec une note et des citations à mettre sur les boîtes du jeu. Mais voilà, que puis-je raconter de plus, après le booklet de trente-deux pages du mois dernier ? Je ne vais pas répéter une fois de plus que WoW est fantastique, génial, etc. Non, cette fois, il me faut aller au fond des choses ! Comprendre, analyser le cœur du phénomène ! Écrire une thèse dessus et obtenir le prix Nobel ! Mais je m'emporte... Le mieux serait de commencer par une bête question : comment fonctionne une drogue ? Oui, je ne voudrais pas faire mon France 2, mais il me faut prévenir que World of Warcraft présente quelques similitudes avec une prise de stupéfiant régulière : état secondaire, perte d'intérêt pour tout le reste, propos incohérents, crise de manque... Alors, qu'est-ce qui peut rendre une personne accro à un jeu ?



Du pur plaisir

Se sentir transporté ailleurs, pour commencer. La facilité avec laquelle on se plonge dans l'univers d'Azeroth est surprenante : dès les premiers pas, dans la manière dont il bouge et grâce à la fluidité du jeu, votre personnage possède une présence physique tangible ; on ressent presque son centre de gravité, son poids. Et non, je ne fume rien, arrêtez de me dévisager comme ça. Je vous assure qu'avec WoW, vous éprouvez tout de suite le sentiment d'appartenir à un véritable monde, simplement en vous déplaçant et en regardant aux alentours. De toute évidence, Blizzard s'est attelé à rendre réaliste le quotidien sur Azeroth. Ouvriers au travail, écoliers en balade, marchands ambulants, la vie suit son cours autour

Promenons-nous dans les marais, pendant que le dragon n'y est pas... Ah zut.



Le conflit est aussi palpable qu'une lame plantée dans votre bide.

du joueur en vadrouille. Ou s'arrête net aussi parfois quand celui-ci exécute d'un coup de masse un Bambi qui gambadait dans la nature, comme ça, en passant, pour le fun… Mais attention, vous ne vous tenez pas forcément au sommet de la chaîne alimentaire. La vie sauvage est bien organisée sur Azeroth, la faune étant localisée dans des endroits logiques et naturels ; attention aux lions qui dorment à l'ombre des fourrés, aux murlocs (des poissons à pattes) qui traînent sur les plages… En tout cas, le PvE ne sert pas qu'à engranger de l'expérience bêtement. De nombreuses quêtes vous dévoileront des clans de monstres, des organisations secrètes ou bien des invasions inquiétantes, en rapport ou non avec le conflit entre l'Alliance et la Horde. Enfin, des éléments totalement neutres comme le cartel des artisans gobelins terminent de rendre cohérent le monde riche et varié de WoW. Bienvenue chez vous…

Who's bad ?

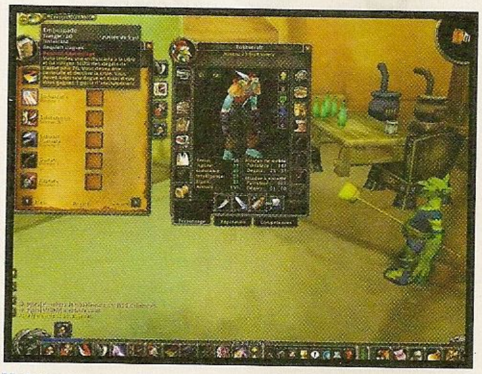
Bon, il faut bien avouer que ce souci d'un environnement vivant et crédible se dénote beaucoup plus côté Alliance que côté Horde, qui manque d'un petit coup cirage pour briller réellement. Avec un peu de temps, l'équilibre sera probablement rétabli avec l'ajout de contenu. En attendant, vous pouvez toujours participer à l'ambiance générale à travers votre personnage qui sait raconter des blagues idiotes, boire comme un trou ou encore danser selon son propre style et ses traditions. Vous n'aurez pas de mal à vous façonner une personnalité en fonction des bases fournies par le jeu. Avec une



Le monde d'Azeroth, déjà composé de deux énormes continents, s'agrandira sûrement avec les extensions à venir.



Les PNJ qui offrent des quêtes sont faciles à repérer grâce aux points d'exclamation ou d'interrogation au-dessus de leur tête.



Votre personnage se compose de cinq caractéristiques principales et de compétences liées à sa profession.



La page du mec qui débarque

Je ne suis pas du tout vexé jusqu'aux tréfonds de mon âme que tout le monde n'ait pas lu l'excellent, magnifique et indispensable booklet du mois de janvier. Non, pas du tout. Et je le prouve : voici une nouvelle explication de ce qu'est un jeu de rôle massivement multijoueur (MMORPG) typique.

Prenez un monde virtuel entier (géographie, flore, faune, population, histoire et économie incluse) et faites-le tourner sur des serveurs de façon permanente, afin de le rendre « persistant ». Selon la qualité du projet, plusieurs milliers de joueurs accepteront de payer un abonnement mensuel pour venir animer le quotidien de ce monde, en s'incarnant dans des personnages de races et de professions variées. Le but du jeu, qui dure des années, est grosso modo de devenir puissant et célèbre. Pour cela, chaque joueur (PJ) explore le monde et accomplit les quêtes fournies par la population factice (les personnages non-joueurs, ou PNJ). Seul ou groupé avec d'autres PJ, on massacre la faune ou d'autres PNJ, selon ce qu'on nous a demandé de faire. On parle alors de PvE (joueur contre l'environnement). Le joueur gagne ainsi de l'expérience pour monter de niveau et du matériel. Car l'équipement est un élément essentiel au gain de puissance. D'ailleurs, la plupart des MMORPG proposent de créer et d'échanger ses propres objets via un système d'artisanat plus ou moins complexe. Enfin, il arrive que les joueurs puissent se tuer les uns les autres gaiement. Il s'agit alors de PvP (joueur contre joueur) qui peut être libre ou organisé, en guerres de royaumes, de factions… Quant à la mort, ce n'est qu'un contretemps dans les MMORPG, votre personnage étant remis plus ou moins rapidement sur pied. Entre les combats, les joueurs discutent entre eux par un système de dialogue écrit. Ils fraternisent, s'engueulent, se marrent… Bref, s'amusent.

Tout cela s'avère horriblement complexe à faire fonctionner. Le MMORPG est un genre resté longtemps réservé aux joueurs acharnés pour cause de défaillances et lacunes. Mais vous, le nouveau, le newbie, le n00b, vous avez enfin l'occasion de goûter aux plaisirs du massivement multijoueur, aux côtés des gamers confirmés, grâce à World of Warcraft. WoW est le dernier-né de chez Blizzard, un MMORPG sur l'univers de Warcraft, la légendaire série de jeux de stratégie temps réel. Le monde virtuel, c'est Azeroth. Et le héros, c'est vous.



Si vous avez manqué le début...

Voici un petit retour sur les races jouables :

CÔTÉ HORDE

Les orcs : Coincés sur Azeroth depuis la destruction de leur univers, les orcs cherchent leur place sur cette terre d'asile. Les orcs sont verts, donc assimilés comme méchants, normal.

Les trolls : Vous ferez partie d'une petite tribu de trolls exilés et ralliés à la horde. Catalogués stupides et cruels, ils sont juste terriblement primitifs.

Les taurens : Une race noble, sage et proche de la nature : des bovidés humanoïdes à l'Indienne, en quelque sorte.

Les réprouvés ou « Les morts-vivants » : Clairement associés à la Horde par intérêt, ils semblent dignes de confiance, tant que l'on a une utilité pour eux.

CÔTÉ ALLIANCE

Les humains : Toujours prêts à défendre des causes honorables telles la Justice ou la Liberté, et toujours à la limite de sombrer dans l'extrémisme. Difficile de savoir quel jeu ils jouent, ceux-là.

Les nains : Alliés des humains comme toujours, on les voit à présent parcourir Azeroth à la recherche de leurs origines. Pas méchants, mais un poil envahissants.

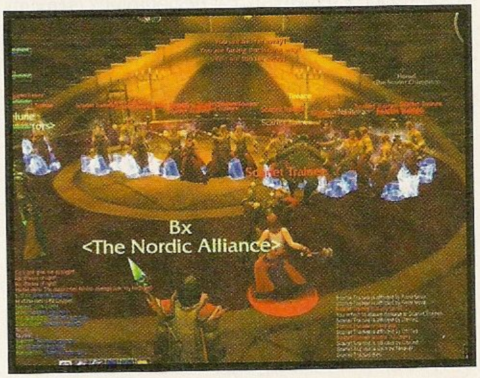
Les gnomes : Petits et complètement tarés, ils ne pensent qu'à faire sauter des labos. Leur capitale ayant un petit problème de vermines, les gnomes squattent chez les nains, où ils font péter des labos.

Les elfes de la nuit : Race ancestrale, restée à l'écart des événements du monde pendant des milliers d'années, et qui, pouf !, réapparait pour... pour quoi, en fait ? Mais qu'est-ce qu'ils foutent là ?



Ouch, quelque chose me dit que contre cette bestiole, une bonne esquive est un atout précieux

histoire riche, un timbre de voix différent, des caractéristiques spécifiques ou même un humour particulier pour chacune des races, Blizzard a vraiment réussi à les rendre intéressantes, atypiques et pleines de charme. À vrai dire, il se couve ici un des reproches faits à WoW : on n'y trouve pas de vrais méchants. Les trolls sont censés se montrer cruels, mais ils s'avèrent tellement stupides que ça ne prend pas. Les orcs agissent comme si la marque de la Légion Ardente avait entièrement disparu : ils se la jouent un peu brutal certes, mais restent fiers et honorables. Quant aux taurens, ils se présentent sous un air nettement plus sympathique que les arrogants humains. Seuls les morts-vivants semblent un peu sadiques…



Petit stress, un groupe de fans vient venger la mort de leur boss, heureusement ils sont en papier.

La haine de ta race

Dur de savoir où se cachent les méchants donc, mais qui sait ce que Blizzard prépare ? Que va-t-il bien pouvoir se passer sur Azeroth, pendant les années que durera le jeu ? Pouvoir jouer les gobelins des factions neutres ? Probable. Le retour de la Légion Ardente ? L'émergence d'une nouvelle force ? Mystère…



Une chose reste sûre, même si vous ne connaissez pas l'histoire précise du monde, vous réaliserez vite que votre race est liée aux autres dans des enjeux politiques qu'il vous faudra décrypter. Même le plus stupide des trolls est happé par la logique de son rapprochement avec les orcs et sait plier un genou face au chef Thrall. Et quelle relation unit les mystérieux elfes de la nuit au reste de l'Alliance, exactement ? Qu'il s'agisse de la Horde ou Alliance, l'idée d'appartenance à une faction fonctionne à merveille. On se sent véritablement en guerre contre un adversaire de taille et le conflit demeure aussi palpable qu'une lame plantée dans votre bide par un ennemi facétieux. Rapidement une grande partie de vos aventures se dérouleront en territoires contestés et les rencontres hostiles avec d'autres joueurs y seront fréquentes. Les serveurs PvE vous permettent de conserver votre tranquillité dans ces zones tant que vous-même aurez décidé d'être inattaquable. Cela simplifie pas mal de quêtes, normalement beaucoup plus stressantes lorsqu'elles vous



On se demande souvent si les factions neutres comme la très polluante Venture Co. ne sont pas les vrais grands méchants du jeu.

Difficile de cerner tout ce qui contribue à l'excellente prise en main de WoW.

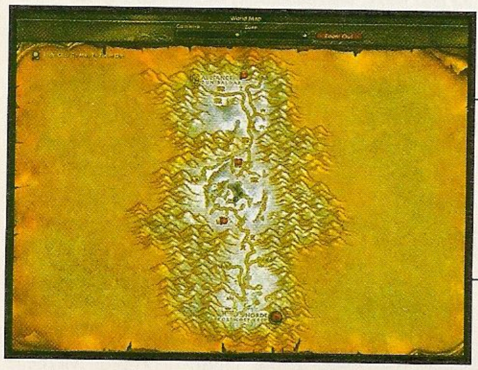
entraînent dans des régions à haut risque. Mais franchement, on tire autant de plaisir à être chassé qu'à chasser les autres, je ne peux donc que vous recommander de faire votre nid sur un serveur PvP. Vous verrez, c'est fou le pied que l'on prend à bombarder de missiles magiques des ennemis qui ne vous ont pas spécialement autorisé à les massacrer auparavant. Pensez tout de même à buter des types de votre acabit seulement, c'est plus sport et ça fait gagner des points d'honneur, une des récompenses du PvP.



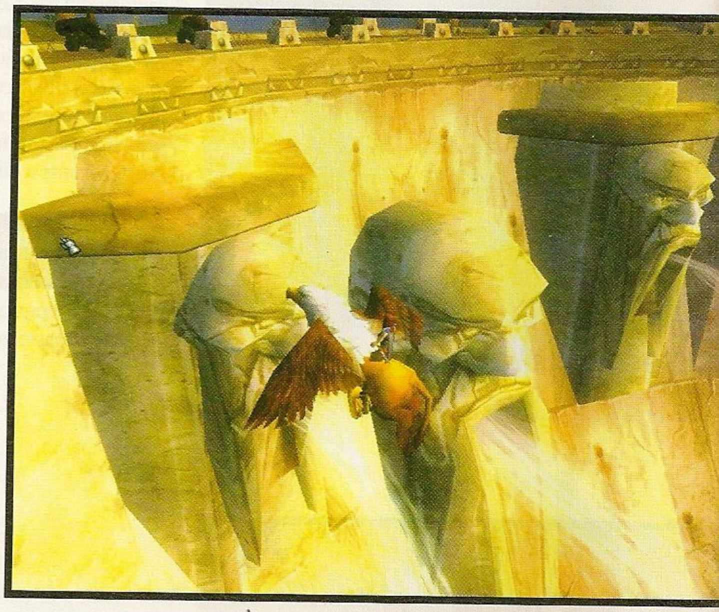
Dites donc les gars, il serait p'tet temps de se lever et d'aller botter les fesses d'Amnennar the Coldbringer ?

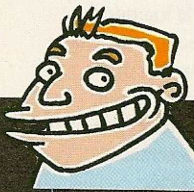
Bientôt sur vos écrans

Sans rire, le PvP de WoW s'annonce absolument ébouriffant. « S'annonce » seulement, car de nombreux éléments n'ont pas encore été implémentés alors que j'écris le test. Nous attendons donc de pied ferme, et pour la sortie du jeu, les points d'honneur sus-cités, et surtout les fameux champs de bataille, ces zones spéciales d'affrontement entre factions. Entrez-y, et perdez tout espoir de vie sociale. Imaginez une sorte de capture de drapeau à la sauce MMORPG ; un peu comme le système de DAoC, oui, un peu. Juste que celui de WoW l'enterre, un peu. Le « battleground » est une région en instance que chaque faction peut investir à travers son propre portail rouge. Une fois dedans, que la partie commence ! Jusqu'à présent le PvP, c'était du bourrinage raid contre raid chaotique. À présent, les tueurs ont un terrain de jeu avec un côté chacun, comme au foot ! Au centre l'action sera intense, le clash permanent. Les plus vaillants doivent lutter contre leur ennemi respectif, mais aussi chasser les monstres locaux pour gagner des trésors indescriptibles. Un peu plus en profondeur dans chaque camp, un avant-poste peuplé de gardes et lieutenants PNJ constitue la première défense contre les incursions adverses. Ensuite des patrouilles de PNJ Élites zèbrent le territoire, puis vient le village de chaque faction et enfin, la forteresse avec son commandant. C'est lui, le drapeau ! Sauf que si vous l'atteignez, vous n'aurez pas besoin de le ramener chez vous pour lui offrir le thé. Non, non. Autant vous dire que pour en arriver



La vallée d'Alterac, le premier champ de bataille dévoilé et testé. Le level design y est aussi important que pour une map de Counter-Strike.





Du n00b au L33t en 24 heures

Jusqu'ici, je n'avais jamais craqué sur un MMO. Je trouvais le concept intéressant, mais aucun des produits disponibles ne m'avait retenu sur le long terme. Depuis la bêta US de mars 2004, WoW a changé tout ça. Le futur du PvP me fait saliver (je hais le PvE dans les MMO, où est l'intérêt sans des humains en face ?) et je pleure déjà la perte inévitable de mon dernier perso en date sur le serveur bêta Europe.

Vous voyez qu'avec Cosmos, l'interface est nettement plus bordeli... complète.





Les WoWiques anonymes

Bonjour, je m'appelle Bishop, et je n'ai pas touché à WoW depuis presque seize heures. Un soir pour faire comme les potes, j'ai essayé WoW. Je ne savais pas dans quel engrenage je mettais le doigt. Après des heures de jeu, j'ai perdu ma copine et mes amis, et je profite du moindre prétexte pour le lancer au boulot. Pour le salut de votre vie privée, n'y jouez pas. Bon, je vous laisse, je vais finir une quête en vitesse.



La mousse de saumon a encore fait des ravages.

Dites Blizzard, ce démon ressemble beaucoup à un élémentaire, quand même. Un peu plus de variété dans les modèles, c'est possible ?



là, une vraie stratégie et des tactiques raffinées resteront des atouts incontournables. Ça, et des troupes conséquentes bien sûr. Il vous faudra d'abord conquérir et contrôler des cimetières comme point de respawn, et des tours de garde pour la défense. Mais attendez, il en reste au fond : ces champs de bataille seront entièrement peuplés de monstres, de marchands et de PNJ offrant des quêtes. Accomplir celles-ci, explorer les mines mal fréquentées ou même récolter le sang de vos ennemis après un combat victorieux, tout cela aura des effets fantastiques sur le gameplay. Vos gardes PNJ obtiendront de nouvelles armures, des armes puissantes, et votre faction recevra le pouvoir d'invoquer des alliés redoutables. Des escadrilles de griffons bombarderont les troupes de la Horde, de gigantesques élémentaires piétineront l'Alliance ! Rahh bon sang, je veux voir ça, vite ! Tout de suite !

Inspiration… Expiration…

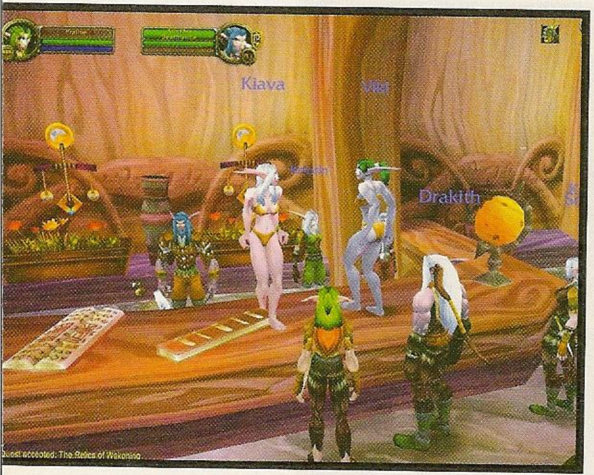
Ahem. Voilà c'est tout ce qu'on sait du futur PvP, et plus encore est prévu. Moi, ça me sidère. Mais de toute façon, avant de défier les joueurs adverses, il est vital de maîtriser son personnage, ou plusieurs tant qu'à faire. À coup sûr, vous allez vouloir tester toutes les classes de persos. Que dire ? Le voleur, le chasseur et le mage sont des « damage dealers », des faiseurs de dégâts, très puissants chacun dans leur style. Mais c'est pour la furtivité et les coups dans le dos que vous choisirez le voleur. Le chasseur ? Pour son familier, qu'il devra dresser et qui fera un bon protecteur. Quant au mage… ben juste les dégâts, mais costauds alors. Et un peu ses facultés de téléportation aussi, sympa ça. Côté tank, l'homme qui prend les coups pour tout le monde et qui aime ça, vous avez le guerrier, évidemment. Avec lui, gaffe à l'équipement, qui comptera énormément. Vous pouvez opter pour le paladin, un peu plus polyvalent avec ses soins et ses buffs (sorts qui améliorent les caractéristiques). Rayon classe de support, le prêtre et ses sorts de



Les rencontres avec les Boss de fin de donj' sont souvent mises en scène à l'aide de quelques scripts.







Les elfes de la nuit sont super forts pour tous les trucs de la nuit, genre danser à poil sur les comptoirs de bars.

résurrection, comme d'hab'. Très utile et très désiré en groupe, mais très fragile, le pauvre. Les démonistes, les chamans et les druides font partie des classes hybrides. Elles mélangent pas mal de styles, passant parfois de l'un à l'autre sans complexe. Le joueur pourra soloter sans trop de problèmes et sera accepté en groupe pour pallier un manque facilement. Voilà, le mieux pour vous, c'est simplement de les essayer une par une (en sachant que toutes les classes ne sont pas dispos pour toutes les races) et voir ce qui vous amuse le plus. Vous aurez vite fait de vous en rendre compte. Ensuite, à vous de jouer pour le porter au sommet de son art.

Luxe, calme et volupté

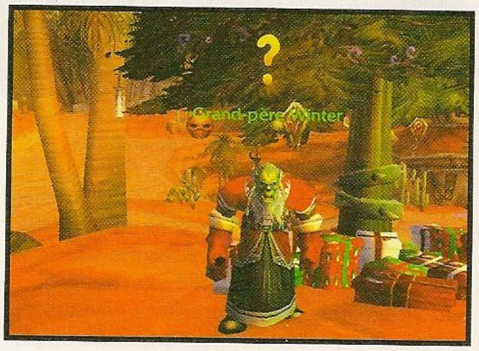
Là encore, le plaisir se confirme à travers le confort avec lequel on intègre les mécanismes du gameplay. Vous digérerez rapidement les statistiques qui font tourner le bazar, ainsi que la fonction des diverses compétences que votre perso apprendra régulièrement. Les tactiques de combat en solo et en groupe s'assimilent parfois violemment si vous êtes du genre Faskil, mais bon, faut bien que ça rentre, hein. En règle générale, difficile de cerner tout ce qui contribue à l'excellente prise en main de WoW. De la parfaite lisibilité des informations à la simplicité de l'interface, en passant par le rythme de l'action, la vitesse de déplacement, etc. Tout est intuitif et simple d'accès, c'est presque magique. Ça ne veut pas dire pour autant que le jeu se révèle trop facile. WoW demeure complexe, en particulier lorsque les talents débarquent dans la partie, au niveau dix. Avec trois branches de spécialisation possibles, des modifications de statistiques connues et des ajouts de pouvoirs, mieux vaut ne pas se planter dans la répartition de ses points de talents. Être friqué permet de remettre tout à zéro pour se constituer un nouveau « template », le coût étant d'une pièce d'or la première fois, dix la deuxième, et ça augmente encore après, alors faites gaffe. Il existe de nombreux sites proposant des séries de templates efficaces, selon vos goûts et vos buts ; renseignez-vous.



Rien de pire que de perdre le contrôle de son personnage sous l'effet de la peur.

Certains monstres ont vraiment une sale gueule.





Le père Noël est un peu vert cette année, il a dû abuser de la bouteille une fois de plus.





La patience du fanboy

Mon attente de World of Warcraft date de ces longues nuits blanches passées sur Battle.net à l'époque de Diablo. Mes compagnons d'armes et moi-même rêvions de cet univers retranscrit en MMO. Sauf que Blizzard a opté pour Warcraft ! Certains accros du genre attendaient les développeurs au tournant, imaginant qu'ils se vautreraient lamentablement pour la première fois. Mais c'était mal les connaître. Blizzard nous a finalement concocté le caviar du MMO.



Tous gagnants, même lui

Sous des airs de petit jeu simpliste aux rouages éculés, WoW cache en fait un univers passionnant et un gameplay intuitif, source d'une insidieuse addiction. On se gausse devant l'immensité du monde à découvrir, on tire autant de plaisir des quêtes en solo que lors des raids en groupe et tout est fait pour rendre l'expérience accessible à tous. Même aux joueurs qui, comme moi, ont une fâcheuse prédisposition à la « lose ».



La mort ? Une perte de temps, littéralement. Et de fric parfois aussi, mais rien de bien frustrant dans tous les cas.

Ça cartoon

Parlons à présent des graphismes et du fameux « effet Disney ». Blizzard a choisi un style cartoonesque, hérité de tout ce qu'ils ont pu créer auparavant sur la série Warcraft. Grosses mains, grandes oreilles, maisons un peu tordues, etc. Couplés aux restrictions techniques sur le nombre de polygones, ces choix donnent aux personnages, aux



Tiens ? Un gnome contre un tauren, un accrochage du côté de Ratchet, la ville gobeline ?

Un peu de technique

Il y a des bugs dans le jeu ! Si, si, j'en ai vu ! J'ai été déconnecté ! Un peu, des fois… Et j'ai eu du lag, mais ça reste anodin. Euh, bon je ne trouve pas trop de gros défauts là. Blizzard a pris des décisions de design pour que l'ensemble du jeu soit fluide, même sur des petits PC. En plus, ils savent programmer, que ce soit un système d'animation performant, des effets de particules réussis, des chargements rapides, etc. Les grosses machines vont se sentir inutiles… Notez que la version Mac a été développée en parallèle et que ça tourne impeccablement en détails moyens sur un PowerBook.



La voix de l'expérience

Après avoir essayé un grand nombre de MMORPG, je peux vous dire que WOW est idéal pour débuter une nouvelle vie dans un univers persistant. Des quêtes plus sympas que dans Everquest II, du RvR plus rapide que dans Dark Age of Camelot, un monde plus consistant que celui de Star Wars Galaxies, Blizzard a réussi à créer le MMO ultime.



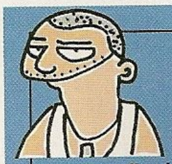
Houlà effectivement, ça bastonne dur entre la Horde et l'Alliance qui envahit les Barrens !

bâtiments et au décor un aspect assez caricatural. Les textures restent simples et utilisent des couleurs vives, voire flashy en quelques endroits, mais en général la palette est plutôt bien harmonisée. D'où un design chaleureux et agréable à l'œil, si ce n'est pour l'occasionnelle texture trop étirée et qui fait tâche. Maintenant, je comprends que ce look cartoon puisse en refroidir plus d'un. En revanche, le discours genre « WoW, c'est le look Disney pour les gosses, c'est un MMORPG chez les bisounours » que l'on peut entendre chez certains détracteurs du jeu, ça commence à me gonfler grave. Que l'on n'aime pas l'esprit Disney, ça reste plausible. Mais quel rapport avec le style graphique ? Dans ce cas-là,



Finalement, la Horde décide d'un repli stratégique dans l'ordre et la discipline.





L'ultime conversion

Les MMORPG, ça m'intéresse pas : je n'aime pas les gens et quand je veux discuter j'utilise IRC, pas un Deer Hunter Massivement Multijoueur. Pourtant, en deux heures montre en main, WoW a fait de moi un addict : c'est comme un Morrowind qui serait beaucoup plus vaste, stable, équilibré et profond. Un véritable gouffre temporel. Je n'ose même pas imaginer ce qui va m'arriver le jour où je vais commencer à parler aux autres joueurs…

tout ce qui possède un look de dessin animé, c'est pour les enfants ? Joli raisonnement. Ghost in the Shell, quel âge maximum ? Douze ans ? Cette erreur, les médias la pratiquaient déjà quand ils nous fourguaient du Ken le Survivant à l'heure du goûter, en 88. WoW, un MMORPG Disney, non mais je vous jure… Avec du sang qui gicle, des quêtes et un background matures, et surtout de multiples références rigolotes, WoW ne se positionne pas trop pour les gosses. L'ambiance générale rappelle plus un Fallout que le dernier jeu Harry Potter, croyez-moi.

Que jeunesse se passe

Qu'en est-il du reste de la réalisation ? Musique superbe, cinématique d'intro parfaite, bruitage totalement en place, animations nombreuses et naturelles… Ah, ces dernières sautent parfois, dans la confusion d'un combat, mais bon, l'important c'est que l'effet passe, n'est-ce pas ? La géographie d'Azeroth, découpée correctement en zones, nous prodigue des paysages variés et très agréables à explorer, avec des montagnes, des collines, bref un relief travaillé et crédible (à propos, je trouve les dégâts de chutes un peu trop permissifs). Tout cela est fluide et on ne subit de chargements que lorsqu'on entre en zone d'instance ou que l'on change carrément de continent. Que voulez-vous que je vous dise ? WoW ne possède pas un plus technique hallucinant qui va sidérer tout le monde, pas plus qu'un défaut majeur qui plombera le jeu. La réalisation est tout simplement maîtrisée. Elle offre tout de même quelques prises aux mauvaises critiques. Il reste encore un peu de boulot sur l'équilibrage des classes, par exemple. Il semble que le guerrier ne plaise pas beaucoup : trop faible, pas assez d'avantages.
De même, les armures n'assurent pas un impact assez important sur la protection, ce qui s'avère effectivement ennuyeux. Tout ceci tombe dans le



Parmi les plus grosses difficultés du jeu : la gestion de l'inventaire. Le stockage est un problème constant.



En mode Furtif, un bon voleur sait passer inaperçu de nombreux gardes et frapper directement une cible importante.

La réalisation est tout simplement maîtrisée.



Si vous pouvez voir cela, c'est que vous êtes trop près.



Le monde des artisans de la guerre

Jolie traduction ! Non vraiment, à part des horreurs dans l'interface qui seront vite corrigées, la plupart des textes de quêtes et d'histoires sont très bien retranscrits en français. La polémique qui a fait rage sur la traduction des noms propres a porté ses fruits : on pourra jouer dans la langue que l'on veut (français, anglais, allemand) sur le serveur que l'on veut, et basta. En clair : les anglophobes s'amuseront peinards sur les serveurs purement français, tandis que les polyglottes puristes squatteront les serveurs européens en anglais, avec les Allemands, Anglais, Italiens, Espagnols, Suédois, etc. Paix et amour, frères.



Seuls les morts-vivants semblent un peu sadiques...





domaine du perpétuel perfectionnement d'un MMORPG, et je pense que dans cette discipline on peut faire confiance à Blizzard.

Un CDI avec Blizzard

Non, vraiment je ne trouve que deux vrais gros défauts à WoW. Le premier concerne la synchronisation de l'heure sur les serveurs avec celle du monde réel. Si vous jouez régulièrement à des heures fixes, vous tomberez donc plus souvent sur la nuit ou le jour. C'est profondément débile. Quel malade mental a pu concevoir une idée pareille ? Le deuxième défaut touche directement Blizzard US. Leur contrôle draconien de l'information qui frise la paranoïa ne s'accorde pas très bien avec le besoin d'information des joueurs sur le long terme. L'inexpérience de Blizzard se ressent ici dans les faits et plusieurs mois s'avéreront nécessaires avant qu'ils sachent gérer correctement leur communauté. Donnons-leur le temps... Après tout, ils ont monté une équipe énorme pour travailler sur ce renversant World of Warcraft, et en ce moment même, ils sont en train de s'asseoir sur une monstrueuse montagne de fric bien méritée. Vous croyez quoi ? Qu'ils vont s'enfuir aux Bermudes tranquillos ? WoW est déjà un excellent jeu et à présent, Blizzard détient des moyens colossaux, en plus de leur talent initial, pour le porter loin, très loin. Et nous avec.

Fumble

« Ne pas asservir, ne pas se servir, mais Servir »

Cuisine, travail du cuir, tailleur, herborisme... Joystick a déjà pas mal causé de WoW, donc de son système d'artisanat. Inutile de revenir sur son fonctionnement si ce n'est pour rappeler l'efficacité des objets fabriqués par les joueurs. Même à haut niveau, il n'y a pas d'inégalités majeures entre les professions, même si des compétences comme alchimie ou enchantement semblent plus profitables. L'interdépendance entre celles-ci est bien équilibrée sans être trop contraignante, surtout si vous jouez en guilde. Au pire peut-on dire que ça manque de « recettes », les formules de fabrication. Bah, ça s'améliorera... L'artisanat de WoW est utile, gratifiant et amusant, que demander de plus ?

En Deux Mots

VOUS Y VIENDREZ. TUT TUT TUT, INUTILE DE PROTESTER, TOUTE RÉSISTANCE EST FUTILE. VOUS ALLEZ AU MOINS ESSAYER, MÊME SI VOUS ÊTES PEU ATTIRÉ PAR LE GENRE. UN MMORPG SE MONTRE D'AUTANT PLUS INTÉRESSANT QUAND IL A DU SUCCÈS ET CELUI DE WOW EST ASSURÉ. LES SERVEURS EUROPÉENS SERONT BLINDÉS COMME AUX ÉTATS-UNIS : VOUS POURREZ RETROUVER VOS AMIS, RENCONTRER DES INCONNUS (ET LES TUER), DISCUTER, DRAGUER, EXPLORER, DÉCONNER, RIGOLER... IL Y A TANT DE CHOSES À VIVRE SUR AZEROTH, VOUS Y VIENDREZ, JE VOUS DIS.

- \+ Une richesse incroyable
- \+ Techniquement irréprochable
- \+ Totalement accessible
- − La communication chez Blizzard
- − On attend le meilleur du PvP

Note	Catégorie
9	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
10	INTÉRÊT

La tête dans le Cosmos

Même si Blizzard permet une grande customisation des fenêtres de dialogue (position, transparence, etc.), le reste de l'interface gêne pas mal de joueurs du fait de sa rigidité. Je pense notamment à la difficulté de rajouter des barres d'action en plus de celle d'origine. Ce genre de luxe demande de connaître les langages XLM et LUA, ce qui n'est pas forcément à la portée de tous. Heureusement, certains add-on inofficiels comme Cosmos se greffent au client WoW et permettent cette modification. En revanche, si vous repérez quelques bugs étranges en l'ayant installé, vérifiez de ce côté-là avant d'appeler un game master (GM) à la rescousse.

Psi Ops The Mindgate Conspiracy

JEU D'ESPRIT

ATTENTION, NOUS AVONS DROIT À UNE NOUVELLE ADAPTATION D'UN JEU CONSOLE ET, UNE FOIS DE PLUS, C'EST UNE RÉUSSITE. LES DÉVELOPPEURS AURAIENT-ILS ENFIN COMPRIS QU'ON N'AIMAIT PAS ÊTRE PRIS POUR DES GOGOS, NI NOUS CONTENTER DE VERSIONS BÂCLÉES ?

Une des raisons pour lesquelles les jeux vidéo ont du succès, c'est cet indicible sentiment de puissance (voire d'invulnérabilité) qui étreint, parfois inconsciemment, le joueur. Combien d'entre nous réfléchissent encore avant de faire chuter son personnage de dizaines de mètres ? Combien se demandent, en arrivant devant cet énooorme boss : « Est-ce bien raisonnable ? ». Nous jouons des types hors du commun, des héros, des gros bras, et nous aimons ça. Les premières minutes de Psi Ops sont d'une banalité affligeante : on dirige un gars, en vue à la troisième personne, avec un pistolet et une mitraillette. Tue-tue, pan-pan, la routine quoi. Pourtant, on va rapidement découvrir que le héros, Nick Scryer, n'est pas un simple soldat. Pour qu'il puisse infiltrer sans risque un groupe de terroristes psychiques et psychotiques, on lui a effacé la mémoire. Zappés les souvenirs à la plage avec Gertrude, oubliées les brimades du Sergent Instructeur Hans Hole et surtout, on a enterré profondément ses capacités spéciales.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR MIDWAY/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANCAIS



« Ouiiiiin, moi aussi je veux pouvoir lui jeter des wagons à la tête... »



« Et si t'allais voir tout en bas de la tour s'il fait pas meilleur ? »

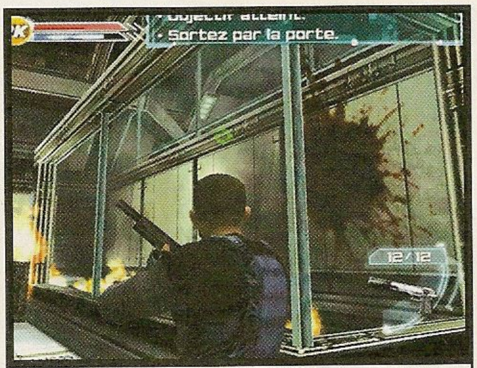
Télékinési-thérapeute

Aidé par un agent double sur place, notre héros va rapidement retrouver le premier de ses pouvoirs, la télékinésie, qui permet de balancer différents objets dans la tête de ses adversaires, voire même les adversaires directement, que ce soit dans le vide ou sur les murs. Le moteur physique (Havok) fait alors des merveilles, les corps s'écrasent mollement en laissant des grosses taches sanguinolentes et les objets rebondissent avec réalisme. Mais Nick a de nombreux autres talents :





Les personnages ont les lèvres qui bougent, mais seulement pendant les cinématiques.



Fatalement, à force de jeter les gens sur les murs, ça laisse des traces.

il peut régénérer sa barre d'énergie psy en drainant celle de ses victimes (quitte à leur faire exploser le cerveau en passant), sortir de son corps pour partir en reconnaissance (ou mater la voisine sous sa douche), envoyer des rideaux de flammes ou prendre possession du corps d'un de ses opposants. Grâce à de petits tutoriaux activés au moment où notre héros se souvient d'un de ses pouvoirs, on apprend rapidement à se servir de chacun d'eux. La plupart peuvent par ailleurs être combinés d'une manière ou d'une autre. Les deux façons les plus évidentes consistent d'une part à enflammer des objets pour les jeter sur le premier bonhomme de passage et d'autre part à utiliser la télékinésie pour rapprocher un ennemi afin de lui pomper le cerveau avant qu'il n'ait pu toucher le sol. On peut aussi le faire après qu'il s'écroule comme un pantin, mais c'est moins classe. Éventuellement, vous pouvez varier les plaisirs en vous servant des quelques armes du jeu, comme le fusil de précision. À noter qu'il est possible de la jouer infiltration en assommant ses adversaires ou en les abattants discrètement grâce au pistolet muni d'un silencieux. Mais croyez-moi, leur balancer des barils explosifs dans les narines, c'est nettement plus fun. Attention cependant, si l'intelligence artificielle est correcte, vous êtes la plupart du temps noyé sous les vagues d'opposants, qui arriveront inlassablement tant que vous n'aurez pas coupé l'alarme.

Capacité d'adaptation

La plus grosse difficulté pour les développeurs qui adaptent un jeu console sur nos machines semble être de transposer les commandes au pad sur le couple clavier/souris. Midway a évité cet écueil avec talent et la prise en main est immédiate et intuitive. En revanche, on ne comprend pas trop pourquoi il est impossible de jouer avec un joypad. Étrange… On déplorera également le comportement erratique des caméras, qui ne suivent pas toujours l'action, surtout quand on déplace rapidement des objets. Rien de bien dramatique cependant. Graphiquement, c'est plutôt réussi et on a droit du bump mapping et quelques réflexions. Les effets visuels sont d'une qualité inégale, allant du très bien, comme l'explosion des grenades au moins bon, pour les chutes d'eau. C'est juste dommage que certaines textures soient en si basse définition, ce qui laisse une vague impression de floue. Pour une fois, la traduction est intégrale et nous n'avons pas relevé d'erreur. Même les voix sont réussies, ce qui demeure plutôt rare. Le scénario, bien écrit, vous plongera dans une histoire trouble, pleine d'agents doubles, d'anciens amis passés dans le camp adverse (mais est-ce vraiment l'ennemi en fait ?) et d'autres intrigues du même acabit. L'originalité n'est pas vraiment au rendez-vous, mais le rythme est soutenu et efficace. On tombera épisodiquement sur des boss dont il faudra trouver le point faible avant de l'exploiter. Moi, le principe m'a toujours gonflé, mais les fans apprécieront. Cette version PC de Psi Ops m'a surpris et collée au clavier, alors que je l'avais finie sur Xbox il y a quelques mois. Cette conversion est une réussite complète et devrait intéresser tous les joueurs à la recherche d'un titre qui réussit à tirer son épingle du jeu grâce à l'emploi judicieux du moteur physique dans l'utilisation des pouvoirs spéciaux.

Bishop

J'ai toujours rêvé de faire une partie de pétanque avec des boules de cette taille.



Un peu de technique

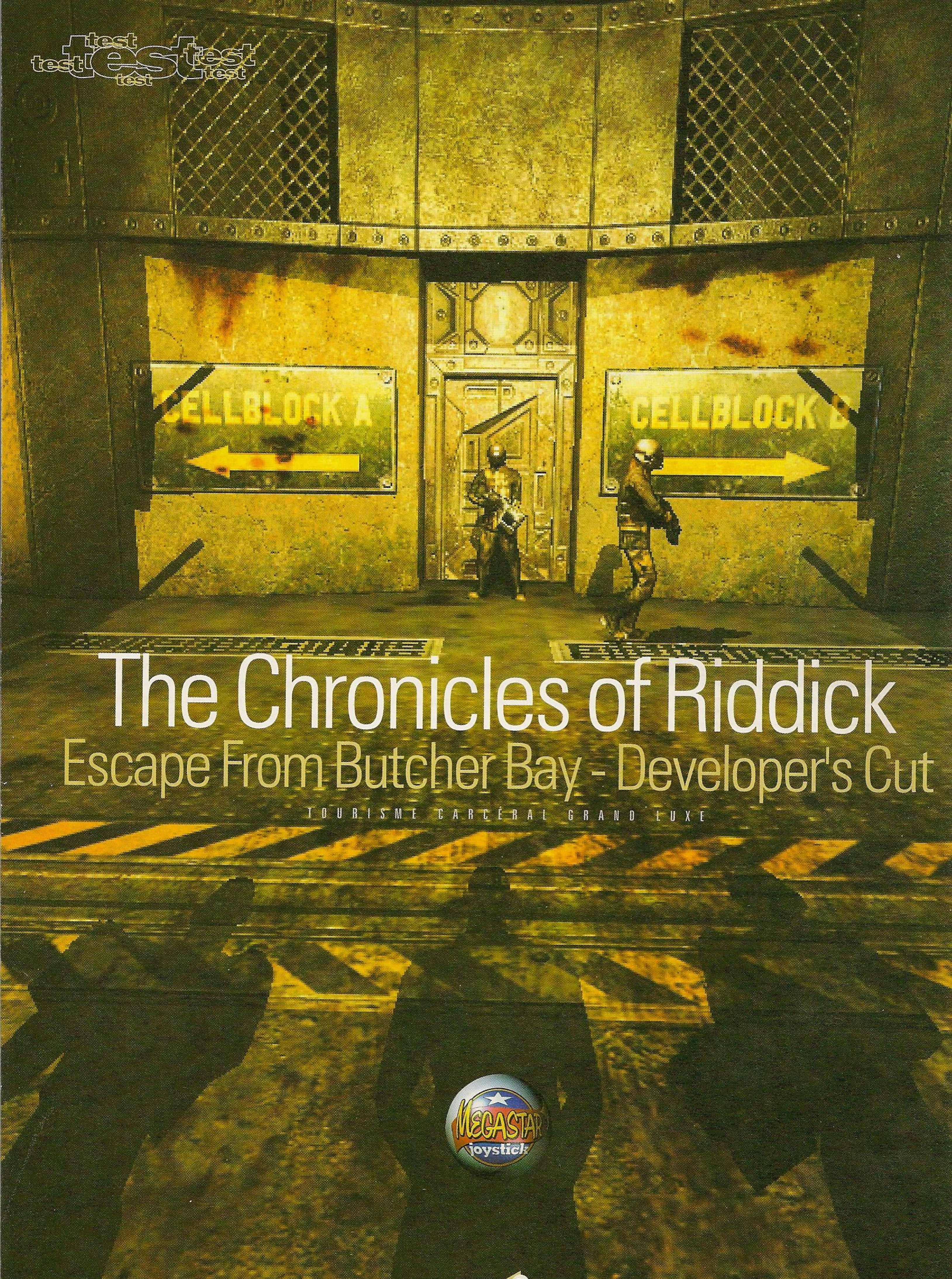
Même sur une machine qui date un peu (Athlon 1800+), tout tourne bien, c'est propre, c'est joli, c'est fluide. On regrettera quand même que les textures manquent autant de finesse, même si on ne s'en rend vraiment compte qu'en collant le nez sur les murs.

En Deux Mots

Un bon jeu, bien fait, d'une durée de vie correcte, sans bugs, avec une trame intéressante. Du genre qu'on aimerait voir plus souvent, en somme. De son passé console, on hérite malheureusement de textures en basse résolution un peu désagréables et de contrôles parfois chaotiques.

- \+ Débauche de puissance
- \+ Histoire
- − Textures « console »
- − Pas de joypad

7	Technique
6	Artistique
8	Intérêt



The Chronicles of Riddick

Escape From Butcher Bay - Developer's Cut

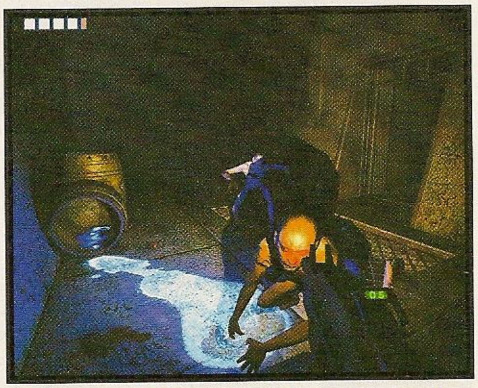
TOURISME CARCÉRAL GRAND LUXE

MEGASTAR joystick

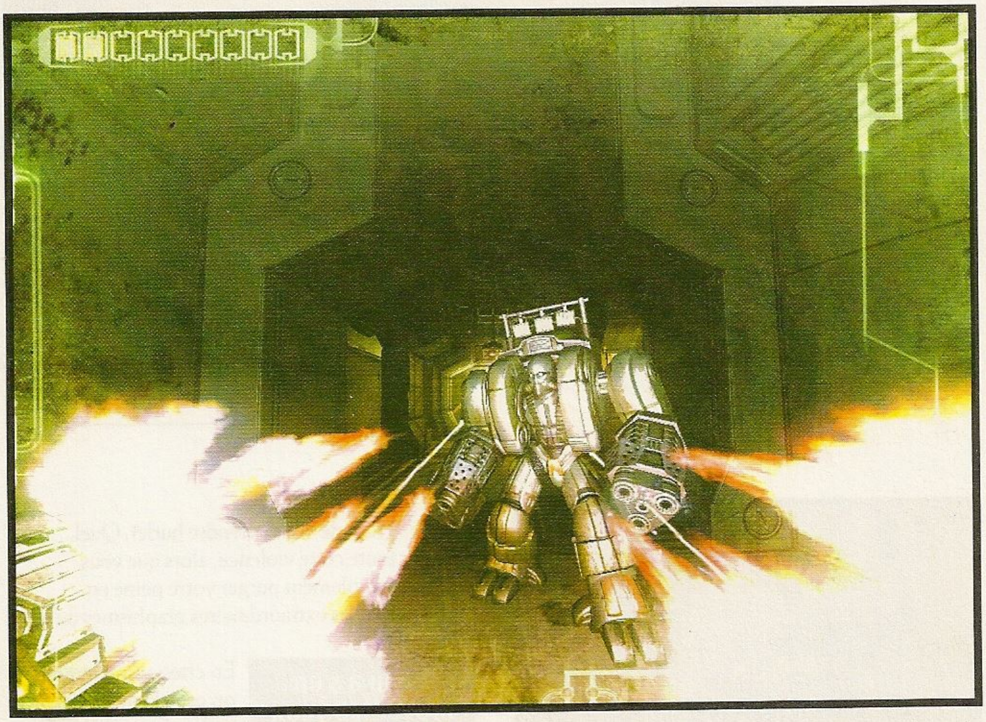
TRÈS IMPRESSIONNANT TECHNIQUEMENT, DOTÉ D'UN GAMEPLAY RICHE ET ORIGINAL, BRILLAMMENT ADAPTÉ D'UN FILM À SUCCÈS ET PORTÉ À BOUT DE BRAS PAR UN VIN DIESEL BIEN DÉCIDÉ À FRAPPER TRÈS FORT, RIDDICK ÉTAIT LA SURPRISE DE L'ANNÉE DERNIÈRE SUR XBOX. LA VERSION PC EST ENCORE MEILLEURE.



C'est nul Vin Diesel, je préfère Bière Mazout...



Admirez un peu les ombres projetées par la lampe torche...



Ça, on ne pouvait pas le faire dans la version XBox !



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM **CPU 1,8 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **Vivendi Interactive Games**
DÉVELOPPEUR **Starbreeze Studio/Suède**
TEXTE ET VOIX **en anglais**

Pauvre Richard B. Riddick, pas facile de réussir dans la vie avec un nom pareil. Rien d'étonnant à ce qu'il tourne mal, vous imaginez ce qu'il a dû endurer à l'école quand il était gamin ? Avec un passé aussi traumatisant, il n'est pas surprenant qu'il voue une haine implacable à la société : il n'en fallait pas plus pour créer un des tueurs les plus redoutables de l'histoire de l'inhumanité, un assassin froid au physique imposant et à l'humour cruel. Un monstre de puissance, bardé de couteaux effilés, le regard masqué par des lunettes de soleil, qui massacre les gens à tour de bras. Un tueur nyctalope qui se faufile dans l'ombre et fracture tout doucement les fragiles vertèbres cervicales de victimes innocentes, un artiste de l'horreur qui papillonne du scalpel et vous cisaille une artère plus vite qu'un chirurgien ivre. Une grande gueule, un macho cynique, vantard et poseur qui ferait passer Max Payne pour une écolière timide. Tremblez, bonnes gens ! Fort heureusement, on m'annonce que ce terrifiant psychopathe vient d'être capturé : il est en route sous bonne escorte pour Butcher Bay, la planète prison la mieux gardée de l'univers, où il restera enfermé pour l'éternité plus trente ans. On respire !

Manque de bol, Riddick c'est vous

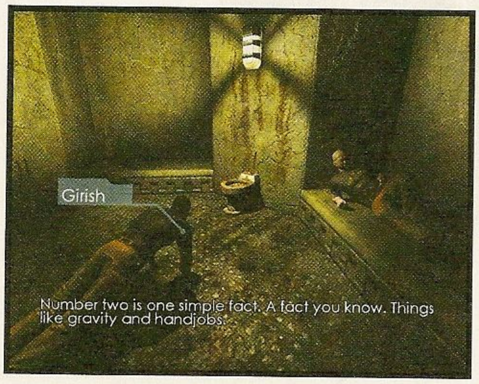
Après une magnifique introduction qui met à fond dans l'ambiance, le jeu commence avec la découverte de votre nouvel hôtel long séjour, avec hébergement en pension complète : nourri, logé, croupi. Ne vous inquiétez pas, votre espérance de vie est très limitée : si ce n'est pas un gardien qui vous descend pour s'amuser, ce sera un détenu qui vous tranchera la gorge pour piquer vos lacets. En effet, l'administration pénitentiaire manque de personnel suite au passage aux trente-cinq heures, du coup c'est un peu le boxon. Au point que les geôliers ont recruté des gros bras parmi les prisonniers, pour faire la police à leur place... Comme ces gens-là n'apprécient pas beaucoup les nouveaux, dans les quartiers de haute sécurité il faut se battre pour rester en vie : en prison, tout le



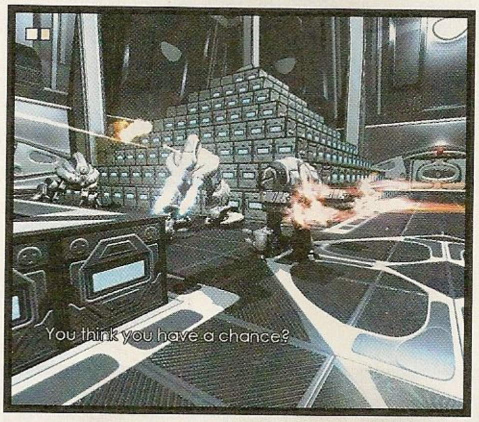
Le premier soir, vous devez vous battre.



La vision nocturne donne un espèce d'effet aquarium un peu étrange.



La prison est l'occasion de faire la connaissance de plein de gens sympathiques.



monde se fout de vous entendre hurler. Quel malheur toute cette violence, alors que vous voudriez simplement purger votre peine en contemplant les extraordinaires graphismes du jeu !

Beau à s'en crever les yeux

En effet, visuellement on est à la pointe de la technologie. Le seul autre jeu actuel de ce calibre, c'est Doom 3 : « normal mapping » pour les textures, ce qui permet une impression de relief inégalée, et éclairage des décors et des personnages en temps réel, au pixel près (ombres et reflets). Des graphismes pareils, ça donne presque envie d'aller en taule... Hélas quand on s'approche d'un garde pour admirer l'ombre de son menton sur son uniforme, il devient désagréable : « Caisse-ta toa, tu veux ma photo ? Euh, oui, justement ! Souriez, c'est pour le magazine Joystick ! Vous pouvez essayer d'avoir l'air intelligent SVP ? »
Et là CLONK coup de crosse, il me décolle trois dents. Forcément je m'énerve, y a des morts, les escouades anti-émeutes se radinent dans leurs scaphandres blindés, pour ramener le calme les matons tirent dans le tas à la Gatling. Ne faites pas comme moi : si vous créez trop d'agitation, vous allez vous retrouver bouclé en zone double-max ou triple-max, où la discipline est nettement plus stricte et la surveillance assurée par des caméras couplées à des mitrailleuses. Bien sûr vous avez le droit de tuez des gens, mais essayez d'être discret quand vous leur sectionnez la moelle épinière. Surtout que l'éclairage dynamique, ça donne des idées…

Je n'ai plus peur dans le noir

Comme toute bonne histoire d'évasion, Escape from Butcher Bay comporte des jeux de cache-cache avec des projecteurs. On passe beaucoup de temps à esquiver les patrouilles en se faufilant dans les ombres, à travers la prison elle-même mais aussi dans l'énorme complexe minier attenant, voire encore plus loin en dessous, dans les abysses

Je ne suis plus un ectoplasme

Ceux qui ont vu les films le savent, Riddick est athlétique : escalader des obstacles, se suspendre à des rails accrochés aux plafonds, se hisser dans des conduits verticaux, autant de mouvements inhabituels dans les FPS mais que notre ami bodybuilder enchaîne avec une facilité déconcertante. Les concepteurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de montrer toutes ces acrobaties en caméra extérieure, à la Splinter Cell, ce qui permet d'admirer la fluidité des animations. Après avoir vu Riddick qui descend une échelle, on ne peut qu'être gêné pour tous ces jeux où on monte et on descend sans les mains... Surtout qu'on continue à percevoir son corps même en vue à la première personne : non seulement on voit sa propre ombre sur le visage de ses interlocuteurs, mais surtout quand on baisse les yeux on voit ses pieds. Le procédé n'est pas si révolutionnaire que ça, on l'a déjà vu ailleurs, mais pas dans un Half-Life 2 ou un Doom 3. Ça va maintenant faire parti de ces petits détails dont l'absence dérange : terminé les héros qui se limitent à une tête volante avec un faux bras peint sur le côté...

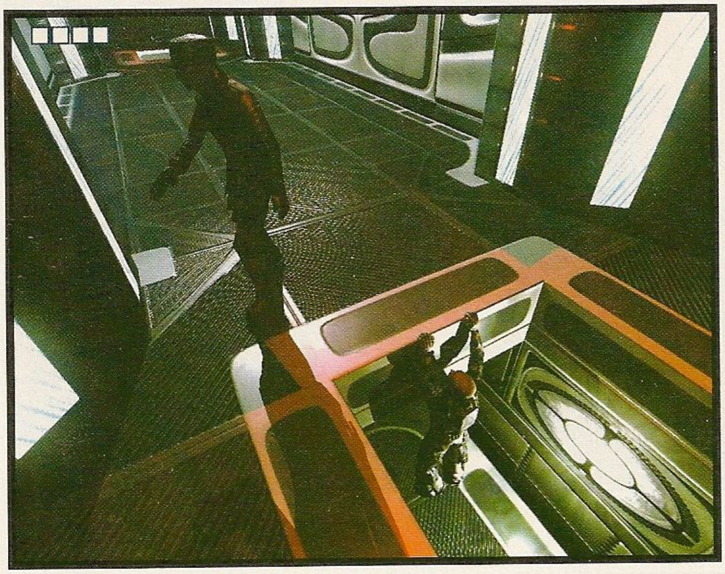

On chope le fusil, on le retourne, et paf pastèque !

Un bon coup de tournevis dans l'oreille et bonne nuit les petits.


Quand l'écran prend une teinte bleutée, ça indique que je suis invisible.

Un peu de technique

Les temps de chargement sont souvent un problème pour les jeux venus des consoles, mais là encore bonne surprise : même avec seulement 512 Mo de Ram, ils sont relativement nombreux mais restent très courts. En fait, c'est l'ensemble du jeu qui est étonnamment peu gourmand pour une telle qualité graphique, bien que pour en profiter pleinement il faille compter au moins sur une Radeon 9700 ou une FX5900.


Il est drôlement fort ce Riddick, un vrai petit Jedi.

On ne parle pas du Fight Club

La vie de taulard, c'est aussi brasser de la fonte et casser la gueule de ses petits copains : d'où l'importance dans le gameplay des combats au corps à corps. En effet, les fusils d'assaut des gardes étant protégés par une sécurité ADN qui garantit que seuls leurs propriétaires dûment enregistrés peuvent les utiliser, on a rarement l'occasion d'utiliser des armes à feu. Alors on se débrouille à coups de poings dans le plexus, on zèbre les carotides au rasoir, on masse vigoureusement les molaires avec une chaussette pleine de boulons. Faut pas s'attendre à un pur jeu de baston style Tekken, mais pour un FPS le résultat est très honorable. Les enchaînements sont très simples, à base de clics gauche et des quatre touches de direction, le bouton droit servant à se protéger. Un clic parfaitement synchro permet de contrer l'attaque d'un adversaire et de le neutraliser d'un seul coup, en lui émiettant quelques os importants ou en retournant son flingue et en l'obligeant à se tirer une balle dans la bouche. Toujours un grand moment de rigolade... Mais face à plusieurs brutes brandissant des armes automatiques, la manœuvre est risquée.

oubliés où des choses innommables hantent l'obscurité… Certes, on peut se demander quel architecte surdoué a eu l'idée brillante de construire un bagne sur les ruines d'un cimetière indien, mais quand on a vu Pitch Black on se dit que le jeu ne pouvait pas passer à côté de ça. Contrairement à Doom 3, ici chaque shotgun est muni d'une lampe torche, on ne passe donc pas tout son temps à tâtonner dans le noir. Mais le faisceau lumineux et les éclairs des coups de feu, bien visibles pour vos adversaires, attirent en général un tir de barrage nourri. On préfère donc s'approcher discrètement des sentinelles pour les éliminer en douceur : un bon coup de tournevis dans l'oreille et bonne nuit les petits.
C'est d'autant plus facile qu'à un moment de son aventure Riddick acquiert un don très précieux : il peut voir dans le noir total (c'est à partir de ce moment qu'il porte des lunettes protectrices). Du coup à tout moment le joueur peut éteindre les lumières (en tirant dessus) et passer en vision nocturne pour traquer ses proies apeurées… Un massacre. Il faut juste faire gaffe à ne pas se faire aveugler par les torches des gardes, qui commencent à frénétiquement fouiller les coins sombres dès qu'ils voient les lampes exploser une à une.

ALAAARME !

Si les gunfights restent relativement rares dans Riddick, ils n'ont pas pour autant été bâclés. L'intelligence artificielle des ennemis est suffisamment complexe pour qu'ils se comportent de façon crédible, avec une perception limitée de leur environnement et sans dépendre de scripts grossiers pour chacune de leurs actions. En combat ils se mettent à couvert, plongent à terre pour éviter les balles, vous repoussent à coups de crosse quand vous tentez d'agripper leurs armes et parfois vous débusquent à la grenade. Rien de totalement renversant, mais quand même un très bon niveau. Autre satisfaction, la difficulté bien dosée : le mode easy est accessible aux débutants, alors qu'au niveau hard on en bave vraiment. On peut toujours déplorer l'absence d'un moteur physique aussi bien exploité que celui d'Half-Life 2, quelques bugs de cinématiques, certaines animations trop

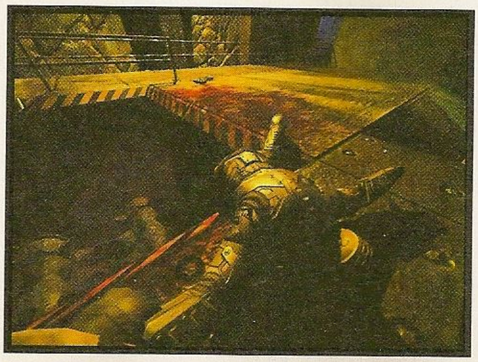


Le pistolet tranquillisant est absolument redoutable.



Pas de HUD disgracieux : une simple visée « point rouge » et les munitions affichées sur l'arme.

Certaines crapules pourront vous soutenir dans vos projets d'évasion.



Naturellement, on peut trainer les corps pour les faire disparaitre.

Le film dont vous êtes le héros

Les Chroniques de Riddick, ce n'est pas que des bourre-pifs, des nuques brisées et des bastos dans le foie : le jeu comporte également une dimension RPG, guère développée mais toujours agréable. Ainsi derrière les barreaux vous rencontrerez toute une galerie de portraits patibulaires, y compris quelques pourritures encore pires que vous. Certaines crapules pourront vous soutenir dans vos projets d'évasion, pour peu que vous accomplissiez pour elles quelques missions délicates. D'autres vous apporteront une aide limitée, comme une arme ou des renseignements, toujours en échange de petits services. D'autres essayeront de vous arrêter, s'exposant ainsi à de terribles représailles... La plupart de ses interactions sont facultatives mais elles apportent une impression de profondeur, surtout grâce aux cinématiques des dialogues et aux excellents doublages. C'est bien sûr Vin Diesel qui donne sa voix à Riddick, mais tous les autres personnages importants sont incarnés par des acteurs connus. Un souci du détail qui est pour beaucoup dans l'extraordinaire atmosphère de ce jeu, réellement digne d'un film.

raides, ou encore le manque d'espaces ouverts (de la claustrophobie dans une prison, comme c'est surprenant !), mais ça relève du pinaillage. Le seul vrai défaut de Riddick, c'est que l'excellent scénario, très bien rythmé, se paye par une durée de vie très faible. J'ai mis dix heures pour boucler le jeu à ma première tentative, en hard, sans quick saves et en trouvant la plupart des objets collectors. Je n'ai pas résolu toutes les quêtes secondaires et j'ai zappé un peu vite certains passages, mais même pour les acharnés ça fait très court – surtout qu'il n'y a pas de mode multijoueur. Les petits artworks bonus et l'excellent mode « commentaires audio des développeurs » n'y changent rien. Malgré ce bémol, la puissance de l'histoire et la variété de l'action (servies par une technique sans faille) font de Riddick un des meilleurs jeux actuels.
En plus, il est vendu 30 dollars aux États-Unis, on peut donc espérer une sortie pas chère chez nous.

Atomic

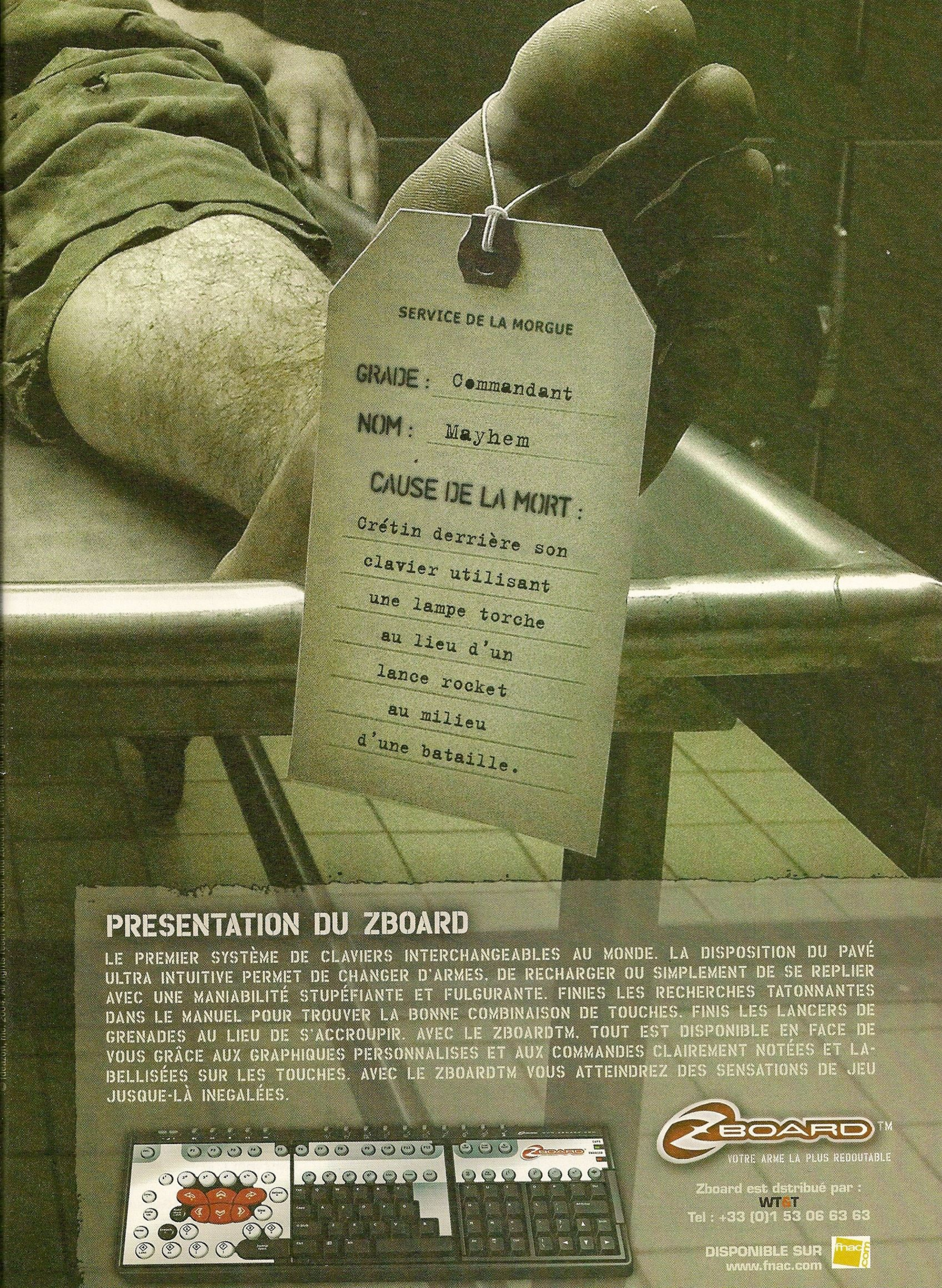


En Deux Mots

Un peu de combat à mains nues, un peu d'infiltration, un peu de massacre à l'arme lourde, le moins qu'on puisse dire c'est que le gameplay est varié et rythmé. Si on ajoute les dialogues bien sentis et l'ambiance incroyable grâce à des graphismes au top, Riddick ne déçoit que par sa durée de vie très faible. L'original sur Xbox était déjà très bon, la version PC est encore meilleure : si seulement toutes les adaptations de film pouvaient être aussi réussies !

+ L'ambiance visuelle et sonore
+ Le gameplay varié
+ Les nombreux bonus de qualité
− Trop court
− Manque de profondeur

9	Technique
9	Artistique
8	Intérêt



SERVICE DE LA MORGUE
GRADE : Commandant
NOM : Mayhem
CAUSE DE LA MORT : Crétin derrière son clavier utilisant une lampe torche au lieu d'un lance rocket au milieu d'une bataille.
PRESENTATION DU ZBOARD
LE PREMIER SYSTÈME DE CLAVIERS INTERCHANGEABLES AU MONDE. LA DISPOSITION DU PAVÉ ULTRA INTUITIVE PERMET DE CHANGER D'ARMES, DE RECHARGER OU SIMPLEMENT DE SE REPLIER AVEC UNE MANIABILITÉ STUPÉFIANTE ET FULGURANTE. FINIES LES RECHERCHES TATONNANTES DANS LE MANUEL POUR TROUVER LA BONNE COMBINAISON DE TOUCHES. FINIS LES LANCERS DE GRENADES AU LIEU DE S'ACCROUPIR. AVEC LE ZBOARDTM, TOUT EST DISPONIBLE EN FACE DE VOUS GRÂCE AUX GRAPHIQUES PERSONNALISES ET AUX COMMANDES CLAIREMENT NOTÉES ET LABELLISÉES SUR LES TOUCHES. AVEC LE ZBOARDTM VOUS ATTEINDREZ DES SENSATIONS DE JEU JUSQUE-LÀ INEGALÉES.
ZBOARD™
VOTRE ARME LA PLUS REDOUTABLE
Zboard est dstribué par :
WT&T
Tel : +33 (0)1 53 06 63 63
DISPONIBLE SUR www.fnac.com



L'histoire commence comme ça, sur un bête accident où vous décapitez votre maître par maladresse.

Les ninjas ne sont pas ce qu'on croit. On s'imagine toujours cette bande de guignols en collants moulants comme des guerriers imposants, rompus à toutes les techniques de combats les plus meurtrières. Heureusement, I-Ninja vient rétablir la vérité sur cette pseudo secte. Déjà, on ne naît pas ninja, on le devient. Guidé par le fantôme de votre senseï mort (c'est vous qui l'avez tué, soit dit en passant), vous allez devoir faire vos preuves en bottant les fesses du Maître O-Dor et de son armée de Ranx. C'est bien parce que votre vénéré instructeur vous le demande, sans quoi vous les laisseriez terroriser la région sans que ça vous empêche de dormir. Rah, qu'il est bon de se mettre dans la peau du héros, une grande gueule déjantée qui envoie promener tout le monde. Remarquez, ça ne change pas grand-chose à mon quotidien, mais pour une fois, j'ai un prétexte.

I-Ninja

PLATEFORME / ACTION

QUE CE SOIT SUB ZERO ET SCORPION DE MORTAL KOMBAT, RYU HAYABUSA DE NINJA GAIDEN OU MÊME MICHAEL DUDIKOFF DANS AMERICAN NINJA, ON NE POURRAIT IMAGINER DE HÉROS PLUS ÉLOIGNÉ DE SON MYTHE QUE CELUI DU DERNIER JEU D'ACTION DE NAMCO. ET C'EST TANT MIEUX.

Dans ces passages, il faut projeter sa chaîne au bon moment pour réussir à prendre son virage. Sinon, c'est sortie de piste et retour à la case départ.



Comme tout bon jeu de plateforme qui se respecte, il y a de nombreux passages où on doit sauter d'un truc à l'autre, en évitant des machins.



Comme un Kinder

I-Ninja est plein de surprises. Et ça commence dès les premières minutes : on débute le tutorial, histoire d'apprendre à se déplacer, à utiliser son épée pour ralentir sa chute ou à courir sur les murs. Du bon jeu de plate-forme bien classique, en résumé. Et paf, on tombe sur les premiers ennemis et l'occasion de tester son coupe-chou. Donc facile, on tape à gauche, on tranche à droite, on prend une, deux, trois baffes, on meurt. Comment ça ? On meurt dans un tutorial ? L'ego blessé, on recommence le passage concerné, on s'applique et on leur pilonne la tête. Non mais… Cela dit, pendant tout le jeu on se rend compte que ce titre ne s'adresse pas aux grands débutants. Rien d'insurmontable, mais un bon dosage de la difficulté, histoire d'offrir un challenge aux joueurs qui ont un peu de bouteille. On attaque ensuite le premier niveau, dans lequel on enchaîne phases de combats et passages acrobatiques jusqu'au moment où on atteint la grosse boule que l'on cherche. Ni une ni deux, le héros bondit dessus et prend le contrôle de l'objet. Il faut alors rouler jusqu'à la sortie, en passant sur des petits ponts étroits, en sautant sur des tremplins, le tout en un temps limité (sinon ça serait trop facile). Au bout du troisième niveau, alors qu'on

TOUT PUBLIC

Config mini CPU 800 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Namco
Développeur Argonaut Games/Grande-Bretagne
Texte et voix en français

commence à ressentir un début de lassitude, les game designers renouvellent le gameplay et vous placent aux commandes d'un robot géant, façon Bioman pour disputer un match de boxe. Voilà l'autre grande force d'I-Ninja : un gameplay constamment en train de se réinventer. Certes, certains passages font plus penser à ces petits jeux en flash qu'on trouve sur Internet, mais c'est très rafraîchissant.

Des mécanismes de jeu éprouvés

À chaque fin de niveau, vous recevrez un « dan » si vous avez rempli vos objectifs. Grâce à eux, vous obtiendrez régulièrement de nouvelles armes, toujours plus puissantes. Dommage que les coups qu'on donne ne varient pas. D'autant plus que certains combos sont plutôt rigolos, comme celui qui permet de trancher vos adversaires en deux. En outre, le massacre systématique des Ranx et la collecte de pièces vous débloqueront d'autres bonus. Évidemment, pour contrer votre montée en puissance, vous découvrirez de nouveaux opposants, toujours plus agressifs ou agaçants. Rapidement, votre inventaire se complétera avec des armes de jet et des coups spéciaux, que vous ne pouvez déclencher qu'occasionnellement. Par exemple, l'un restaure une grande partie de votre énergie, tandis qu'un autre vous hisse sur un shuriken géant, idéal pour tondre les têtes de vos ennemis comme autant de mauvaises herbes. En parlant de nature, sachez que les différents niveaux vous emmèneront dans des environnements variés (plages, complexe scientifique, intérieur de robot géant, ...).

Un peu de technique

La configuration minimale est on ne peut plus réaliste et permettra de faire tourner le jeu dans des conditions correctes. Prévoyez un peu plus de patate sous le boîtier pour profiter des hautes résolutions sans ralentissements.



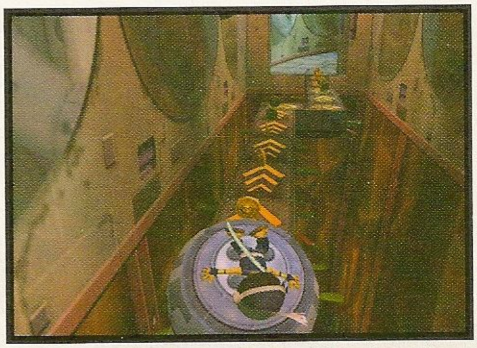
Comme dans Prince of Persia, on court sur les murs pour atteindre d'autres plateformes.

Graphiquement, c'est très dépouillé, mais cela passe relativement inaperçu grâce au rendu dessin animé adopté par l'équipe de développement.

Ninja, tes risques et périls

Finissons par les sujets qui fâchent : principale récrimination, le placement de la caméra, parfois chaotique et qui empêche d'avoir une bonne appréciation de l'environnement. C'est vraiment agaçant quand on se balance au bout d'une chaîne pour atteindre une plateforme ou qu'en plein combat l'écran soit rempli par un arbre au lieu de se centrer sur l'action. Ce genre de phénomène est assez rare, mais il arrive. Sans joypad, point de salut. Les commandes au clavier sont utilisables, mais l'emploi du périphérique phare des consoles est plus que hautement recommandé. Pour le reste, c'est du tout bon. Si vous cherchez un jeu de plateforme/action intéressant et pas répétitif, I-Ninja et son héros idiot ne pourront que vous séduire.

Bishop



Évidemment, le temps pour atteindre la sortie est limité. Calme et maitrise seront vos meilleurs atouts.

Même à cinq contre un, le héro assure grave.



En Deux Mots

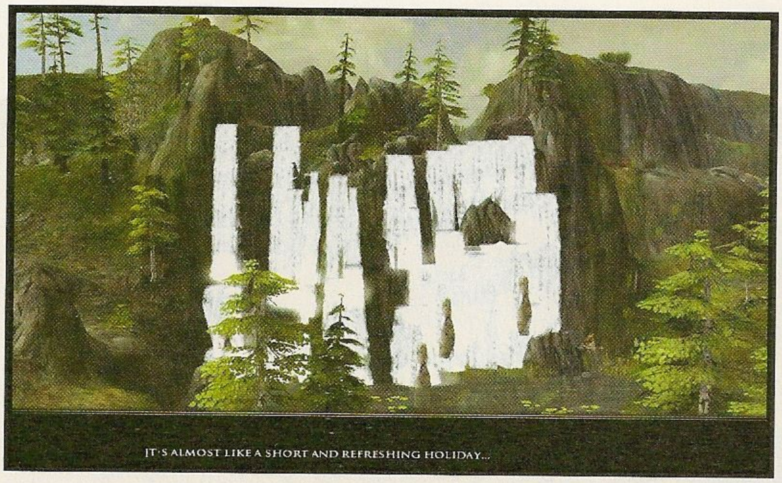
I-Ninja n'est pas un titre révolutionnaire, loin de là. Ses graphismes un peu passés et ses quelques problèmes de caméra auraient pu le faire rapidement oublier s'il ne proposait pas un gameplay varié et une difficulté à même de convaincre les plus exigeants. On en redemande..

- + Gameplay varié et survolté
- + Difficulté stimulante
- − Quelques caméras pénibles

6	Technique
6	Artistique
7	Intérêt



Gauche, gauche, droite, même dans ces phases de jeu, on trouve des combos.





The Settlers

STR PÉPÈRE

L'héritage des rois

JUSQU'À PRÉSENT, LA SÉRIE SETTLERS S'ADRESSAIT À UNE COMMUNAUTÉ DE FANS ALLEMANDS, GRANDS ADORATEURS DE TABLEAUX EXCEL ET DOTÉS D'UNE LOGIQUE PROPREMENT TEUTONNE. AVEC CE NOUVEL OPUS, BLUE BYTE DÉCOUVRE L'EUROPE ET NOUS OFFRE UN GAMEPLAY PLUS ACCESSIBLE.

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Blue Byte/Allemagne
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE
VERSION FRANÇAISE COMPLÈTE DISPONIBLE

Enfants, les gars de Blue Byte devaient passer leurs journées à regarder les fourmis transbahuter des trucs sur leur dos. En effet, la série Settlers est connue pour l'effervescence continuelle qui règne dans les colonies que vous dirigez. Ce nouvel opus vous envoie cette fois au Moyen-Âge, à la conquête du trône qui vous revient. Pour y arriver, il faudra piétiner quelques malfrats et autres manants qui se mettront sur votre route. Titubant entre la stratégie temps réel, le jeu de construction façon Sim City et la gestion, Settlers a toujours eu un peu de mal à se trouver.



Contrairement à la pluie qui est juste gonflante, la neige donne un petit côté glacé au terrain de jeu.

Une renaissance

Si vous lisez régulièrement Joystick, vous savez déjà que Blue Byte a fait un gros effort pour offrir un jeu vraiment neuf. D'ailleurs, vous constaterez qu'il ne s'appelle pas Settlers 5 mais Heritage of Kings, histoire de bien marquer sa différence. Ou alors c'est juste marketing... Le changement le plus frappant (mais le moins important) est bien sûr le passage de la 2D à la 3D avec un moteur flambant neuf. O.K., c'est super, c'est tout joli et tout mignon, mais il aurait fallu maîtriser un peu plus son sujet pour convaincre vraiment. Du coup, certains détails sont mal pensés. Par exemple, si une unité se trouve derrière un arbre, non seulement elle est difficile à repérer, mais en plus c'est toute une gymnastique pour réussir à la sélectionner. En effet, l'arbre devant elle bloque le clic et empêche de la désigner facilement. Je vous laisse imaginer comme c'est agaçant en plein combat dans une forêt. Évidemment, on peut tourner la caméra, mais celle-ci est montée sur ressorts et revient automatiquement en vue par défaut. Je ne comprends pas l'intérêt d'un tel système... D'autres petits problèmes de conception viennent régulièrement agacer le joueur. Le brouillard de guerre, par exemple, est particulièrement mal pensé : vous ne pouvez pas demander à vos unités de construire un bâtiment dans une zone déjà explorée mais qui n'est pas dans le champ de vision actuellement. Autrement dit, il faut envoyer ses bonshommes à proximité de l'endroit qui vous intéresse, attendre qu'ils arrivent, puis lancer la construction. Et si vous les oubliez parce que votre attention a été retenue ailleurs... Eh bien tant pis pour vous. De la même manière, si vous souhaitez explorer la carte pour découvrir de



Vos héros ne peuvent pas mourir. S'ils perdent toute leur énergie, ils tombent dans le coma et il faudra les réanimer après les combats.





nouvelles ressources, aucune unité n'est capable de le faire de façon autonome. Un autre truc gonflant : l'interface dispose d'une barre de raccourcis pour accéder aux héros, seulement, leurs places changent d'une partie à l'autre. Rien de catastrophique, c'est juste qu'à côté de tout ce qui est bien fait, ça fait tache. Allez, un dernier pour la route, plus embêtant : la campagne, qui démarre super bien, finit par prendre un mauvais virage et devenir franchement ennuyeuse (voire carrément chiante), notamment cette mission où il faut lever une armée alors qu'on n'a pas une seule mine de fer, composant primordial pour développer sa force de frappe. On doit alors attendre de longues minutes que l'échange de matières premières s'effectue dans votre marché.

Un empire

La plus grosse difficulté des précédents Settlers résidait dans la collecte et l'acheminement judicieux des ressources. Chaque élément de base devait être raffiné, puis transformé en outils. Le résultat était souvent d'une complexité effarante, et même les développeurs ne pouvaient pas toujours prévoir l'évolution des choses. Heritage of Kings garde le principe, mais efface toute cette absurde complexité pour offrir à la place un système économique parfaitement équilibré et un gameplay loin d'être contraignant. Déjà, dans la plupart des missions, vous pouvez aller à votre rythme. La machine viendra rarement vous chercher des poux sur la tête avant que vous n'ouvriez vous-même les hostilités. Ensuite, vos ressources peuvent être collectées de deux manières différentes : soit en envoyant vos serfs piocher dans les tas de sulfure, de pierres, de fer et en leur faisant ramasser du bois et de l'argile, ou en leur demandant de construire une mine dans laquelle vos colons s'enterreront avec une joie non feinte. Avantage, ces mineurs sont plus rapides et plus efficaces, surtout si vous leur offrez un lit et une assiette à proximité. Dans le cas contraire, ils se reposeront autour d'un feu de camp, mais perdront en productivité. Qui plus est, la construction et l'évolution de vos bâtiments (qui peuvent être améliorés deux ou trois fois) ne dépendent jamais de la ressource qu'ils exploitent. Dans le mode Campagne, une partie notable des objectifs peuvent être atteints de deux manières : soit en reversant un tribut à un des protagonistes, soit en allant lui mettre de grands coups d'épée dans les dents. En parlant de ça, les affrontements entre les différentes factions impliquent souvent des centaines d'unités à l'écran. Pourtant, aucun problème pour micromanager tout ça (hormis les soucis de caméra cités précédemment). En effet, chaque groupe est formé avec un capitaine à sa tête et vous ne dirigez que lui. Bon, cela dit, le pathfinding est parfois aléatoire et on enrage de voir courir ses bonshommes n'importe comment. En plus de vos troupes, vous avez



L'histoire est parfois racontée sur des fresques murales, parfois par des cinématiques réalisées avec le moteur du jeu.

Un peu de technique

De manière générale, vous pourrez vous contenter de la configuration minimum, sauf en cas de gros conflit ou de colonie massive. Pour profiter pleinement de Settlers HOK, tablez plutôt sur 2 GHz, au moins 512 Mo de Ram et une carte graphique qui dépote.

Les héros

Dario : Le héros principal du jeu, un jeune homme qui pensait vivre de la chasse toute sa vie, jusqu'à ce qu'il découvre que son père était le roi du coin. À la mort de sa mère, il part donc récupérer son trône, histoire de se faire masser les pieds par des donzelles aux décolletés pigeonnants.
Pouvoirs spéciaux : Un aigle qu'il peut envoyer en reconnaissance ou pour faire fuir ses ennemis.

Erec : Jeune chevalier et pote de Dario (quel hasard), il voue sa vie à la justice et à l'honneur.
Pouvoirs spéciaux : Un coup d'épée tournoyant particulièrement dévastateur (placez-le au milieu des troupes adverses pour en tirer le meilleur parti) et une aura qui booste l'attaque de ses coéquipiers.

Helias : L'oncle de Dario, qui a assuré son éducation dans une abbaye.
Pouvoirs spéciaux : Une aura qui soigne les blessés et surtout un pouvoir de persuasion qui permet de pousser un ennemi à changer de camp.

Pilgrim : Expert en explosifs, il aurait mérité d'être un nain dans la mythologie courante. Il a passé une bonne partie de son temps dans les mines de soufre de sa famille.
Pouvoirs spéciaux : Une bombe qu'il peut placer pour faire exploser tout ce qui se trouve à proximité. Il peut également fabriquer en deux temps, trois mouvements, un canon à munitions limitées qui fera de gros dégâts chez l'ennemi.

Ari : Imaginez Robin des Bois sans ses attributs masculins et avec un décolleté plongeant, et vous aurez une bonne idée de qui est Ari. Il va sans dire qu'elle plaît beaucoup à Dario, qui nous fait sa puberté.
Pouvoirs spéciaux : Finesse ou force brute, c'est à vous de choisir : soit elle se déguise pour passer inaperçue, même en traversant des villes adverses, soit elle appelle des potes pour fracasser tout ce qui bouge.

Salim : Peu d'informations sur ce qu'il fait là, sinon qu'il est plutôt cool. Il donne un peu l'impression d'être là pour remplir la sixième case de la barre des héros.
Pouvoirs spéciaux : Un piège pour surprendre des méchants et une bouteille de potion magique pour guérir les gentils.



Tous les bâtiments et personnages disposent de petites animations qui renforcent le côté vivant du jeu.



Certains combats mettent en scène un grand nombre d'unités.



Les bâtiments comme la forge ou la scierie vous permettent de produire plus vite vos matières premières.

droit à six héros avec des capacités spéciales (voir encadré) dont l'utilisation vous conférera des avantages à ne pas négliger.

Une révolution

Ce cinquième épisode de Settlers ne trahit pas son passé mais s'intéresse plus à vos qualités de gestionnaire et de bâtisseur qu'à vos talents de poulpe. En effet, si vous êtes un fan intégriste de Warcraft III ou Age of Mythology et que pour vous un nombre important de clics à la seconde est un gage de qualité, vous pouvez passez votre chemin. Vous trouverez sûrement le rythme d'Heritage of Kings trop lent à votre goût. Attention cependant, son évolution, que dis-je, sa révolution, pourrait bien intéresser de nouveaux joueurs qui n'auraient pas encore goûté à sa saveur particulière. On regrettera seulement que de petites impuretés viennent parfois gâcher la bonne impression d'ensemble. Avec un peu de bol, elles seront rapidement corrigées par un patch.

Bishop

En Deux Mots

Pari réussi pour ce Settlers, qui profite d'une cure de jouvence salvatrice sans renier ses origines. Il est seulement regrettable que l'interface n'ait pas été mieux travaillée et que la campagne souffre de quelques missions pénibles.

+ Gameplay différent
+ Bonnes mécaniques de jeu
- Quelques problèmes de conception
- Campagne bof bof sur la fin

Technique	6
Artistique	7
Intérêt	7

Immortal Cities

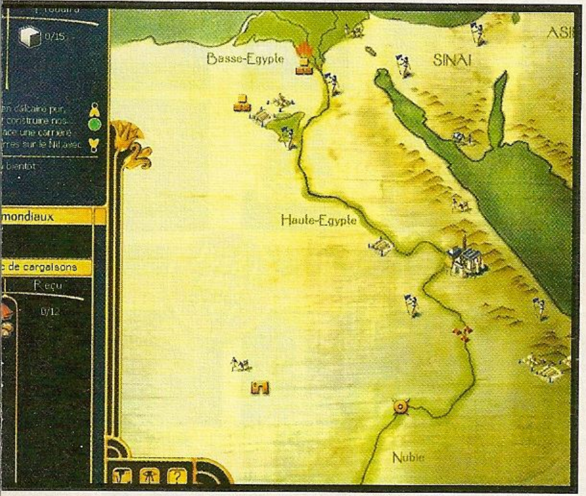
SIM IMMORTALITÉ

Les enfants du Nil

DU HAUT DE CES PYRAMIDES, QUARANTE SIÈCLES DE JEU VOUS CONTEMPLENT ! BON, PEUT-ÊTRE PAS, MAIS PLUS DE QUARANTE HEURES, SÛR. BERCÉ PAR LES CRUES DU NIL, ÊTES-VOUS PRÊT À DEVENIR UN VRAI PHARAON, ENCORE PLUS SURPUISSANT QU'AKHENATON ?

TOUT PUBLIC

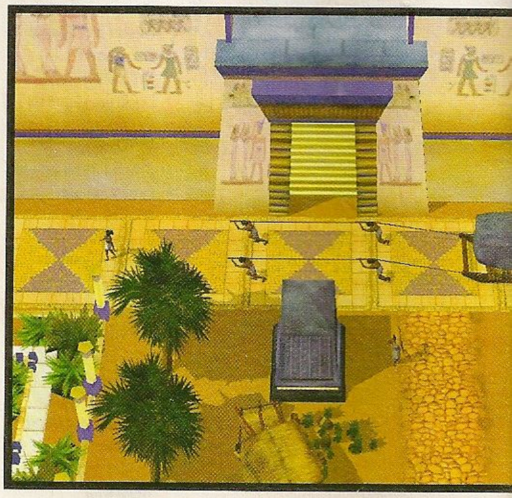
CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Sega Europe**
DÉVELOPPEUR **Tilted Mill Entertainment/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



L'exploration est vitale pour découvrir les ressources absentes sur la carte de votre cité.

Joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom

Le prestige ! Voilà le moteur de ce jeu de gestion. Construire des statues, des stèles, maintenir une armée forte, ouvrir des routes commerciales enrichissantes, ériger des pyramides et devenir immortel : tout cela apporte le prestige. Si vous parvenez à garder un niveau de popularité suffisant, alors des citoyens éduqués viendront travailler pour vous. Sans eux, impossible de fournir les services évolués d'une grande civilisation ! Et dans ce cas, votre cité stagnera, portée à bout de bras par quelques paysans et artisans de basse classe. Tilted Mill nous a concocté là un système hors du commun, très réaliste et logique. Les mécanismes simples, mais très nombreux, demandent une sérieuse dose d'organisation pour être maîtrisés. Sauf que le jeu met des bâtons dans les pieds de nos porteurs. La théorie est bonne : le peuple peut se plaindre d'un problème, même après que vous l'avez réglé, simplement par rancune. Dans la pratique, c'est carrément frustrant, surtout quand cela touche la religion.

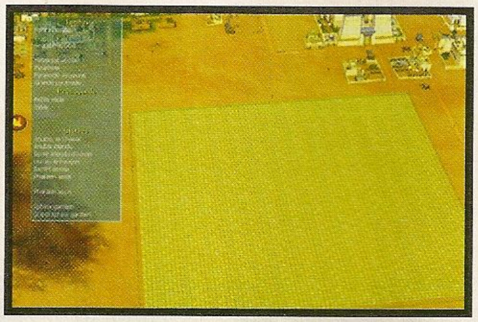


- C'est encore loin grand Schtroumpf ?
- Non, plus très loin.

Superstition partout

Ces simplets d'Égyptiens vénèrent ouate mille divinités différentes, selon que la crue est trop haute ou trop basse, que le sable est trop fin ou pas assez chaud, que le pharaon a un gros nez ou la queue en tire-bouchon… Pour les satisfaire, vous installerez cinquante temples et le triple de prêtres, en vain. Seuls des efforts intenses et une surveillance de tous les instants vous aideront à calmer la ferveur de votre peuple, au détriment du reste. C'est vraiment le seul problème de gameplay (avec un léger manque d'informations statistiques). Si on réussit à le surmonter, on obtient un jeu agréable et prenant. Il y a largement de quoi faire et les développeurs sortent déjà de nouveaux scénarios et des petits suppléments.
On s'abandonne souvent à une contemplation satisfaite de son œuvre, joliment représentée graphiquement et vivante grâce à de très nombreuses animations. On admire la lente élévation de sa future pyramide et plus d'une fois le syndrome du « allez, encore une petite récolte » nous garde éveillé en attente de la prochaine crue du Nil. Et celle d'après. Et la suivante…

Fumble



« Euh, si vous le souhaitez, ô Pharaon, nous avons des modèles de pyramides moins encombrantes. »
- « Nan ! Je veux celle-ci ! »

Un peu de technique

Pour jouer confortablement, multipliez la config minimum par deux. J'ai subi quelques ralentissements, mais rien d'insupportable ; la stabilité est exemplaire. En plus, les options s'avèrent très complètes et permettent tous les réglages nécessaires en cas de PC poussif.

En Deux Mots

DES MÉCANISMES PROCHES DE LA PERFECTION, MALGRÉ UN BACKGROUND UN PEU LIMITÉ ! SEUL LE TRAVAIL DE MICRO MANAGEMENT D'UNE POPULATION TROP REVANCHARDE FREINE LE PLAISIR D'ACCÉDER AU RANG DE DEMI-DIEU.

+ La gestion originale
+ Très vivant
− La religion pénible
− Ça manque d'esclaves

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

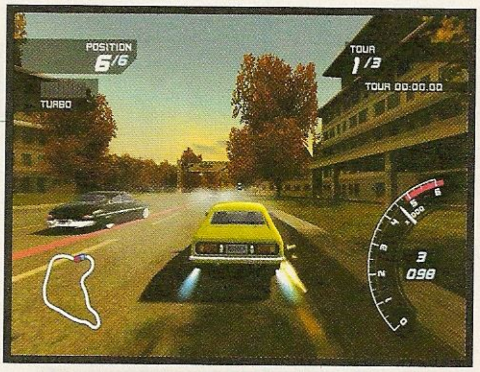
Ford Racing 3

Joystick — à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom

C O N C E S S I O N N A I R E

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Empire Interactive
DÉVELOPPEUR Razorworks/Grande-Bretagne **TEXTE** en francais **ET VOIX** en anglais

NON, JE N'AI PAS ENVIE DE PILOTER DE FORD ! D'AILLEURS, J'AI REVENDU MON PERMIS À UN ROUMAIN DANS LE MÉTRO... ALORS LAISSEZ-MOI TRANQUILLE AVEC VOS JEUX DE VOITURES.



Une fois le turbo enclenché, l'effet de vitesse est... minable.

Troisième volet d'une série médiocre, Ford Racing 3 ne relève pas le niveau des précédents et propose des courses d'une banalité soporifique.
Le championnat vous permet de débloquer les 55 voitures et les différents circuits. Il est naturellement possible de s'orienter vers une simple course ou d'affronter jusqu'à six joueurs en LAN ou sur le net. Mais toutes ces options banales sont à l'image du jeu : lassantes au bout d'une heure. Même les trois nouveaux modes (Boost, Relay, Overtake) ne fournissent pas assez d'intérêt pour maintenir le joueur rivé au volant. En dépit de sa conduite arcade, le manque de dynamisme flagrant induit une certaine somnolence au bout de deux tours sur n'importe quel circuit. Il est impossible de sortir des sentiers battus à cause de barrières en bois indestructibles et de buissons plus solides qu'un mur en béton armé. Du coup, on suit bien sagement le tracé en bataillant à peine pour prendre la tête de la course. Côté réalisation, ça ne casse pas des briques non plus, malgré des voitures et des décors corrects.
Les effets visuels sont, quant à eux, déplorables.



Les flammèches collées aux roues lors de l'utilisation du turbo sont d'ailleurs du plus grand ridicule.
En dépit de son petit prix (environ 19 euros), Ford Racing 3 fait pâle figure face à des titres comme NFSU 2, Colin McRae 2005, ou encore Richard Burns Rally, pour ceux qui préfèrent la simulation.
Bref, l'ensemble laisse un amer goût de déception qui donne envie de passer son chemin.

Cyd

- \+ De nombreux modes de jeu
- − Jeu de caisses comme il y en a tant
- − Manque d'intérêt

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	3

Majestic Chess

L E R E T O U R D U R O I

LES ÉCHECS, IL N'Y A PAS MILLE FAÇONS D'Y JOUER. AVEC MAJESTIC CHESS, FLUENT ENTERTAINMENT RÉUSSIT NÉANMOINS À FAIRE PREUVE D'UN PEU D'ORIGINALITÉ.





Le mode Aventure, original pour apprendre toutes les subtilités du jeu.

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR JoWood Productions
DÉVELOPPEUR Fluent Entertainment/États-Unis
TEXTE en français

Les amateurs le savent bien : dans la vraie vie, une partie d'échecs respire rarement la frivolité. La moue est sérieuse, le ton grave et les seules manifestations audibles d'un match en cours sont les respirations posées des belligérants. Sur PC, on a déjà les 512 déclinaisons de Chessmaster, au moteur bien rodé. Difficile dès lors de s'extasier a priori pour ce Majestic Chess. Pourtant, le bougre dispose d'avantages certains qui devraient ravir les fans du genre. On passera rapidement sur le moteur 3D, assez joli mais sans plus. Même si le rendu des échiquiers est dans l'ensemble réussi, on en revient toujours à une vision classique en 2D pour une lisibilité optimale. Là où Majestic Chess tire véritablement son épingle du jeu, c'est avec son mode Aventure qui vous fera traverser un monde imaginaire où les conflits sont réglés à coup d'échec et mat. D'une difficulté croissante, les premières joutes vous permettront de prendre connaissance des bases, pour évoluer ensuite vers des défis plus consistants, comme la prise d'un pion avec deux pièces en un minimum de coups. Une manière originale d'appréhender les échecs et d'apprendre de nouvelles subtilités si vous débutez. En mode Classique, le jeu s'avère d'un niveau tout à fait correct. Le moteur ayant été développé par les créateurs de Chessmaster et Power Chess, on n'en attendait pas moins. Vingt-quatre adversaires de niveaux différents vous permettront de relever le défi. Et si cela ne suffit pas, un mode multi vous donnera la possibilité d'affronter de vrais joueurs en chair et en os via Internet. Les puristes seront toutefois déçus du peu de parties historiques disponibles dans la base de données (à peine une dizaine). Et on aurait pu espérer quelques règles originales pour pimenter un jeu aux règles ancestrales. À réserver aux amateurs et à ceux qui voudraient tenter une nouvelle approche du genre.

Faskil

- \+ Un mode aventure original
- \+ C'est plutôt zouli
- − Peu de parties historiques

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	6	7

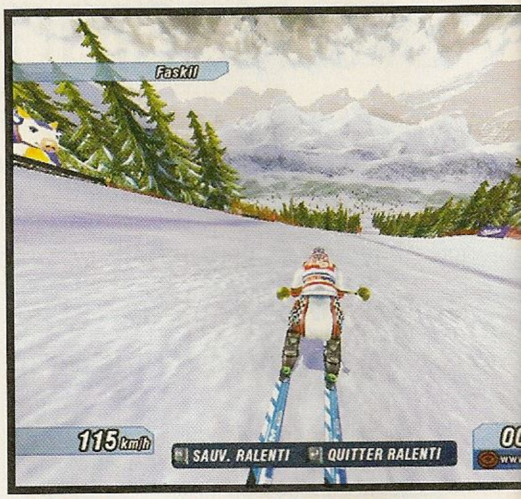
TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR JoWood Productions
DÉVELOPPEUR Coldwood/Suède
TEXTE en français **ET VOIX** -



Petite glissade pour la frime. Forcément, ça ne va pas arranger mon chrono.

Chapeauté par Hermann Maier, grand champion autrichien de la glisse, Ski Racing 2005 tente de ressusciter un genre tombé dans l'oubli sur PC. Au programme de ces réjouissances hivernales : plus de trente sites officiels, modélisés avec amour, et quatre disciplines (slalom, slalom géant, descente et super-G). Selon vos ambitions, vous pourrez choisir de briguer la Coupe du Monde, ou vous contenter d'une épreuve isolée contre la montre. Et si vous avez des amis, vous pourrez même en convier jusqu'à huit. La prise en main est ultra simple, les commandes se résumant à un gauche/droite pour la direction et un avant/arrière pour la vitesse. Reposant en grande partie sur une parfaite adéquation entre anticipation et accélération, Ski Racing 2005 vous demandera une connaissance parfaite des parcours avant d'espérer vous hisser au-delà de la vingtième place.



La vue la plus jouable. Mais pas la plus valorisante pour mon physique d'athlète.

Tombe la neige

Hélas, mille fois hélas, le nivellement par le bas (merci le développement multi-plateformes) se fait

Ski Racing 2005

GAMELLES SUR TAPIS BLANC

LA DERNIÈRE FOIS QUE J'AI TOUCHÉ DES SKIS, C'ÉTAIT AVEC MA CLASSE, IL Y A DES ANNÉES, QUELQUE PART AU FIN FOND DE LA SUISSE. UN MOMENT-CLÉ DANS MA MODESTE EXISTENCE : C'EST LÀ QUE J'AI COMPRIS QU'IL N'ÉTAIT PAS TRÈS OPPORTUN DE RELEVER LA TÊTE JUSTE APRÈS ÊTRE TOMBÉ DU TIRE-FESSES.

cruellement ressentir dès les premières images du jeu. Les graphismes semblent tout droit sortis de la glorieuse époque des 3Dfx et les animations sont du même acabit. Excepté un sympathique petit effet de « ragdoll » lorsqu'on loupe le coche. Ce qui, je l'avoue, m'est arrivé plus d'une fois. Au chapitre des griefs, on n'oubliera pas non plus de mentionner une gestion des collisions un peu agaçante. Difficile de ne pas s'arracher les poils du crâne quand, en plein slalom, on effleure les drapeaux d'un pixel de trop pour se retrouver instantanément à rebondir comme un pantin mort sur le bas-côté de la piste. Il aurait été plus judicieux d'introduire une gestion de l'équilibre plutôt que de pénaliser à ce point le joueur qui, comme moi, a un peu de mal avec tout ce qui n'est pas en ligne droite. Malgré tout, Ski Racing 2005 reste un bon compromis à mi-chemin entre l'arcade et la simulation, mais il faut bien admettre qu'en soi, le sport à l'honneur ici n'est pas des plus spectaculaires. Seuls les forcenés du chrono vont vraiment pouvoir prendre leur pied, en se tirant la bourre avec leurs propres « ghosts » ou entre potes. Les autres risquent de trouver le gameplay un poil répétitif, voire même carrément mou. À vous de voir à quelle catégorie vous appartenez.

Faskil



Voilà qui fera taire les mauvaises langues sur ma soi-disant « lose ».

Un peu de technique

Techniquement largué, Ski Racing 2005 n'est du coup pas très gourmand. Vous pouvez sans crainte revoir les recommandations de l'éditeur à la baisse et vous contenter d'un petit GHz et d'une carte 3D pas trop vieillotte. De toute façon, ça n'est ni plus joli, ni plus rapide avec une carte de la dernière génération.

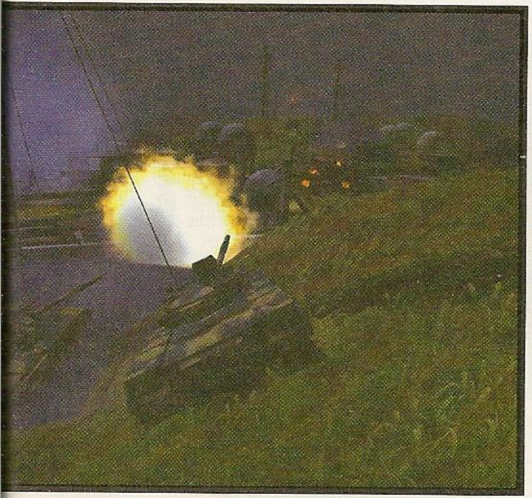
En Deux Mots

Souffrant d'une réalisation très moyenne, Ski Racing 2005 est loin d'être une réussite. Mais à défaut de réelle concurrence, il pourra faire l'affaire si vous êtes un inconditionnel des slaloms géants. Ou si vous aimez démembrer des skieurs en les envoyant flirter de près avec les barrières.

- + Du ski sur PC !
- + Prise en main
- − Graphismes d'un autre âge
- − Gestion des collisions parfois irritante

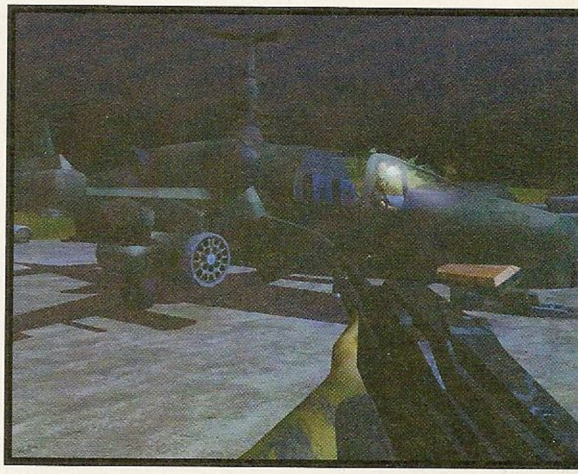
Note	
5	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT





Le canon des chars est doté d'un zoom permettant d'assurer une couverture de l'ensemble du champ de bataille.

Le Ka-52 Alligator est un hélicoptère de combat extrêmement agile et robuste grâce à son double rotor.



DANS JOINT OPERATIONS, UN TERRIBLE CONFLIT FRAPPAIT L'INDONÉSIE, MENAÇANT DE DÉCLENCHER UNE NOUVELLE GUERRE MONDIALE. L'HUMANITÉ COMPTAIT SUR VOUS POUR RÉTABLIR LA PAIX. MAIS QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ FICHU BON SANG ?!

Joint Operations

FPS SURPEUPLÉ

Escalation

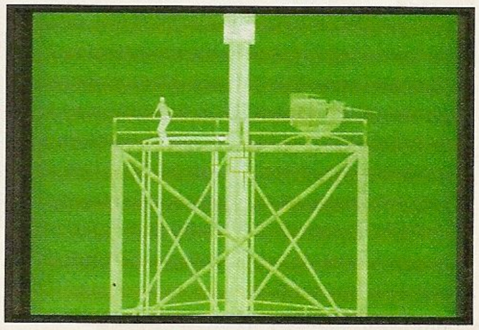
PUBLIC AVERTI | INTERNET 150 | LOCAL IP/IPX 150

CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Novalogic/États-Unis
TEXTE VOIX en anglais dans la version essayée

Avec Escalation, Novalogic s'est livré à une véritable course aux armements. Les véhicules sont à la fois plus puissants et plus nombreux. Terminée l'époque où il fallait faire la queue pour monter dans une malheureuse Jeep. À présent, il y a davantage d'engins blindés dans les hangars de votre base que de Golf GTI à une convention de tuning. Si les hélicoptères de combat sont les plus impressionnants, ce sont avant tout les chars et les motos qui ont bouleversé le gameplay du jeu. Avec leur blindage imperméable aux mitrailleuses de gros calibre et leurs canons aussi précis que des fusils de tireur d'élite, les T-80 et les M1A1 sont devenus les pièces maîtresses du champ de bataille. Face à eux, seules les motos ont une chance de passer grâce à leur grande rapidité. Oubliez les phases d'infiltration et les assauts groupés à grand renfort d'infanterie auxquels vous avait habitué Joint Operations. Dans Escalation, vous aurez plutôt tendance à créer un front en positionnant stratégiquement deux ou trois blindés, puis à envoyer des dizaines de motards et d'APC pour capturer les camps adverses.

Engagez-vous qu'ils disaient ! Non, décidément l'infanterie ne vaut plus grand-chose en terrain découvert. Face à un tank lancé à plus de 60 km/h, les gilets pare-balles et les nouvelles armes anti-personnelles n'ont guère qu'un effet placebo. Même les missiles anti-chars sont assez peu efficaces : au mieux, ils détruisent leur cible après avoir laissé le temps aux occupants de s'enfuir, mais si l'objectif était en mouvement, ils s'écraseront lamentablement deux mètres derrière. Novalogic a aussi pensé aux plus suicidaires d'entre vous en incluant des parachutes à ouverture automatique permettant à vos ennemis de se faire quelques frags faciles. L'unique chance de la piétaille consiste donc à se servir de l'environnement pour rester à couvert. Ça tombe bien, les 25 nouvelles cartes proposent des décors bien plus complexes que ceux du jeu original : mines à l'abandon, temples bouddhistes, rampes de lancement, aéroports, de quoi nous changer des rizières et de la jungle indonésienne. Niveau quantité, difficile de faire mieux pour une extension : le CD d'Escalation pèse plus de 750 Mo alors que le jeu original en faisait moins de 600. Sur ce point, c'est sûr, Novalogic ne s'est pas moqué de nous.

Dr. Loser



Votre base possède des tourelles blindées dotées de systèmes de vision nocturne pour repérer facilement les snipers.

La carte se déroulant dans un aéroport est particulièrement gourmande en CPU.



Un peu de technique

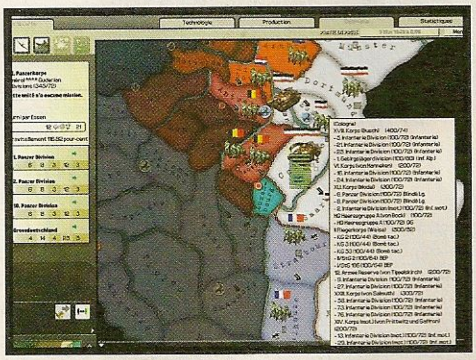
Des cartes plus fouillées, des véhicules plus nombreux, de nouveaux effets spéciaux et toujours 150 joueurs par serveur : Joint Operations n'aura jamais été aussi spectaculaire. Mais attention : même mon 3 GHz, qui faisait tourner Doom 3 et Half-Life 2 sans problème, commence à montrer ses limites avec Escalation.

En Deux Mots

Cette première extension vous propose 25 cartes et une avalanche de véhicules surpuissants. Nul doute que vous en aurez pour votre argent, à condition de préférer la conduite de blindés aux combats d'infanterie.

- \+ 25 cartes très spectaculaires
- \+ Beaucoup de nouveaux véhicules
- \+ Une extension déjà populaire aux États-Unis
- − Moins d'infanterie et de teamplay
- − Nécessite un PC très puissant

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Le Luxembourg a la même espérance de vie qu'une bulle de savon dans une tempête de sable.

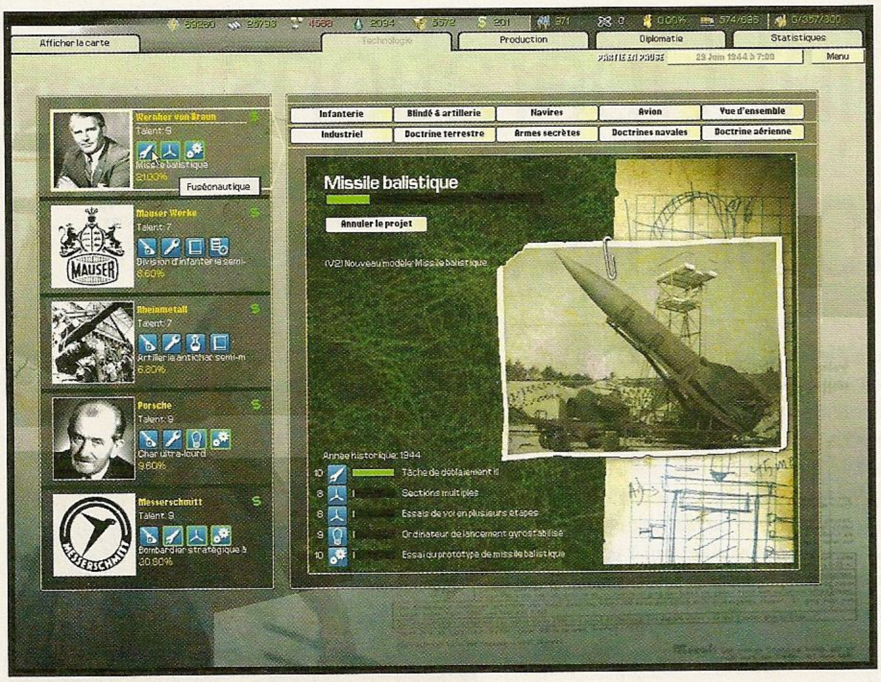
« QUAND J'ÉCOUTE TROP DE WAGNER, J'AI ENVIE D'ENVAHIR LA POLOGNE » (WOODY ALLEN). COUP DE CHANCE POUR TOUS LES MÉLOMANES ET LES MÉGALOMANES, HEARTS OF IRON 2 PROPOSE JUSTEMENT DE REJOUER 39-45 AVEC LE PAYS DE SON CHOIX. ÇA TOMBE BIEN, JE RÊVAIS DE CONQUÉRIR LE MONDE AVEC LA BOLIVIE !

joystick à voir sur le DVD-Rom/CD-Rom

STOP doublage pourri

Hearts of Iron 2

FANTASME DE FELDMARSCHALL



Ach, enkore un effôrt et biendôt nous koloniserons la Lune !

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 4 Mo (!)
ÉDITEUR Paradox Entertainment
DÉVELOPPEUR Paradox Entertainment/Suède
TEXTE ET VOIX en français



Les Chinois auront beaucoup de chance s'ils réussissent à sauver Nanjing.

Soixante ans après que le rideau soit retombé, le succès populaire de la Seconde Guerre mondiale ne se dément pas. Pour de bonnes raisons : non seulement c'est (à ce jour) le spectacle de ce genre le plus vaste jamais organisé, avec un budget colossal et des tas de figurants. Mais en plus, son scénario était bien meilleur que ceux des guerres plus récentes, pourtant pleines de démonstrations pyrotechniques et d'effets spéciaux par ordinateur, mais au déroulement un peu trop prévisible et monotone. Il faut dire que la dramaturgie du deuxième conflit global était digne des meilleurs matches de catch : au début, les méchants gagnent facilement et rien ne semble pouvoir les arrêter, mais ensuite ils se font complètement rétamer par les efforts combinés d'ennemis intimes unis pour la circonstance. Grand jeu de stratégie à la fois politique, économique et militaire, Hearts of Iron 2 propose donc de revivre les exploits du Reich millénaire, de l'Union Soviétique et de tous leurs compères, tout en esquivant prudemment les questions qui fâchent. Pas de Solution Finale ni de pacification par le génocide dans ce jeu : la guerre doit rester un divertissement.

Où autocrate rime avec bureaucrate

J'aurais bien pris quatre ou cinq pages pour entrer dans les détails, mais ça ne va pas être possible. Essayez juste d'imaginer la richesse et la complexité d'une simulation géostratégique période 1936/1948 qui décrit les contraintes respectives qui pesaient sur l'empire colonial britannique, la Russie soviétique, les États-Unis ou l'Espagne pré-franquiste… Pour chaque pays, il faut s'adapter : orienter les choix industriels des années à l'avance, négocier des accords commerciaux, réagir aux soubresauts de la politique intérieure ou extérieure, piloter l'effort scientifique dans toutes ses applications guerrières : des tanks à la bombe atomique, en passant par les radars, les doctrines militaires et les porte-avions. Rien que ça, on peut déjà jouer pendant des heures sans



Qui c'est qui va prendre une bonne raclée ? C'est Tonton Adolf...

tirer un coup de canon. Cependant, quand les hostilités commencent, ça devient complètement dingue : en plus, on coordonne directement, heure par heure, les mouvements de centaines de divisions aux statistiques détaillées (avec leurs officiers), le ravitaillement, le terrain, la météo, les convois maritimes, la chasse aux sous-marins, la défense aérienne, les raids de parachutistes, la Résistance, les bombardements stratégiques des infrastructures… Du délire, je ne vous parle même pas de la durée de vie d'un jeu pareil.

Une vision partielle et partiale

Malgré ce réalisme inégal, on remarque des détails énervants pour les patriotes hexagonaux et les historiens pointilleux. En effet, l'armée française est amputée de la moitié des divisions qu'elle comptait historiquement, ainsi que de toute son artillerie, la plupart de ses blindés et avions, mais aussi tous ses chars lourds (pourtant nombreux, mieux armés et mieux blindés que les meilleurs panzers de l'époque). Forcément, dans ces conditions, la victoire allemande ne fait aucun doute, alors qu'elle n'avait rien d'acquis dans la réalité. Pour un jeu qui répertorie tous les ministres et généraux de la planète, portraits inclus, voilà des divergences plutôt énormes… L'explication en est que Paradox a choisi d'affaiblir la France afin de favoriser la victoire de l'Allemagne. En effet, aucune I.A. ne pourrait imiter les plans de bataille incroyablement ineptes du haut commandement militaire français : il fallait donc énormément faire pencher la balance en faveur des nazis pour ne pas voir notre belle guerre mondiale systématiquement étouffée dans l'œuf par une facile victoire tricolore. De même, la puissance de l'Union Soviétique est largement bridée, précaution indispensable pour éviter que toute l'Europe ne parle Russe dès 1942.

Superproduction à petit budget

Comme la plupart des jeux Paradox, le pauvre Hearts of Iron 2 est laid, incomplet, ultralourd, mais aussi extrêmement instable. En fait, notre version de test plante tellement qu'elle a failli écoper d'un zéro, tout simplement parce que sur trois ordinateurs différents il semblait impossible de jouer au-delà de 1940. Autant vous dire tout de suite que dans ces conditions, on n'a pas pu tester le multijoueur… Heureusement, en cherchant bien, quelques pays se sont révélés jouables et intéressants en solo, ce qui a permis de constater à quel point massacrer méthodiquement des Chinois peut faire perdre la notion du temps tellement on y prend de plaisir. Et puis surtout, la version commerciale semble beaucoup, beaucoup plus stable.
En plus cette fois, on a droit à un vrai manuel bien touffu, ainsi qu'à un tutorial. On apprécie également l'effort énorme accompli en matière de lisibilité des informations et d'automatisation des tâches répétitives, même s'il reste encore beaucoup à faire. Comme on sait en prime que plusieurs patchs sont déjà dans les tuyaux (en particulier pour régler l'I.A.), on peut dire pour une fois que, malgré des lacunes béantes, le risque vaut le coup d'être pris : moi j'achèterai ce titre. Par contre, je vais sans doute attendre un peu, pour jouer à une version optimisée…

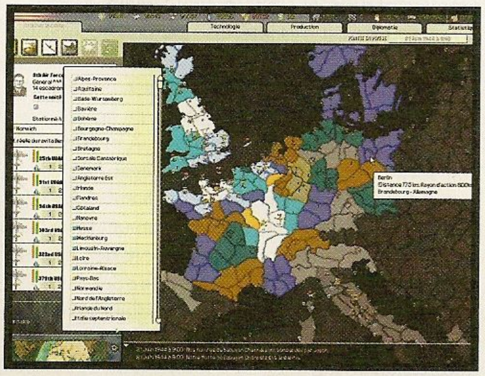
Atomic

Un peu de technique

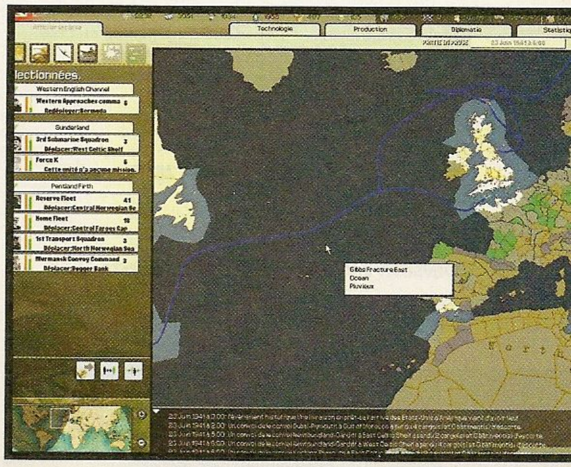
Malgré ses graphismes honteux, HoI2 demande beaucoup de ressources : la simulation heure par heure exige énormément de calculs. Si vous n'avez pas au moins un 2 GHz avec 512 Mo, pendant les mois de paix où vous n'avez rien à faire vous allez attendre de très longues minutes pendant que l'ordinateur mouline pour faire tourner le reste du monde.



En fait la diplomatie s'appuie beaucoup sur des éléments scriptés.



Alors, quelle région vais-je écraser sous un tapis de bombes aujourd'hui ?



En Deux Mots

DIFFICILE DE NOTER HEARTS OF IRON 2 : ALORS QU'IL EST PLOMBÉ D'UN NOMBRE INCROYABLE DE DÉFAUTS GRAVES, MÊME DANS CET ÉTAT IL RÉUSSIT À ÊTRE INTÉRESSANT. BIEN SÛR IL FAUT SE PASSIONNER POUR LA PÉRIODE ET AIMER LES PROBLÈMES LOGISTIQUES, MAIS POUR LES JOUEURS TRÈS INDULGENTS ET TRÈS MOTIVÉS, IL OFFRE DES MOIS D'UNE EXPÉRIENCE UNIQUE.

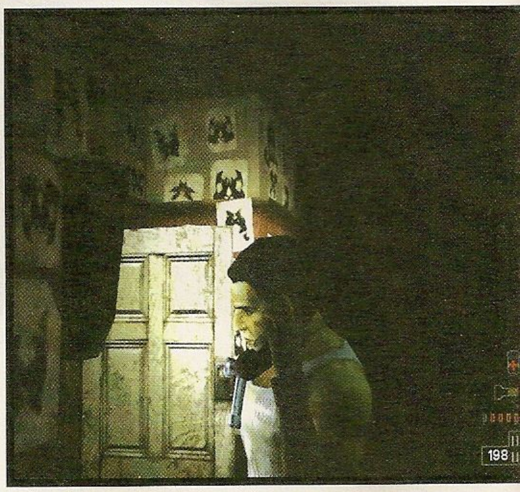
- \+ Incroyablement riche et ambitieux
- \+ Durée de vie renversante
- − Interface très lourde
- − Problèmes d'équilibre et d'I.A.

Note	Rubrique
3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



On peut se transformer en un monstre particulièrement violent.

« Écoutez, il est urgent que vous livriez ces ampoules, il fait vraiment sombre ici. »



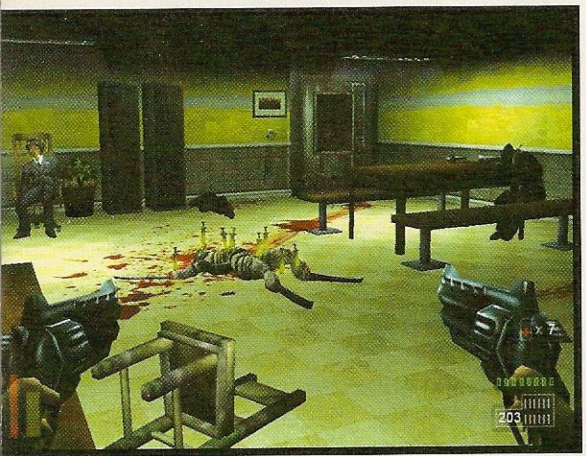
The Suffering

SORTIE DE PRISON

AH LES PRISONS… TOUT UN MONDE DE JOIE ET D'ÉMOTION. ENTRE LES MATONS CHAHUTEURS, LES DÉTENUS EN QUÊTE DE RECONNAISSANCES, LES PROMENADES DANS LA COUR ET LA MOITE ATMOSPHÈRE DES DOUCHES… POUR UN PEU, ON AIMERAIT PRESQUE Y PASSER SES VACANCES.

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Midway
DÉVELOPPEUR Surreal Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Éventuellement, on peut passer en vue à la première personne.

Torque n'a pas de bol. Lui ne se souvient de rien, mais la police et le jury sont catégoriques : il a sauvagement assassiné sa femme et ses deux gosses. Il n'aura pas le temps de commencer une thérapie de groupe avec ses codétenus puisque son arrivée semble déclencher l'apparition de forces démoniaques qui massacrent méthodiquement gardes et prisonniers. Il va profiter de la confusion pour tenter de se faire la belle. Cependant, sa tâche ne sera pas si simple puisque les atrocités qui se promènent dans les couloirs sont l'œuvre d'un savant fou qui est très intéressé par le côté sombre de notre héros. Régulièrement, des situations se présenteront où le joueur devra choisir entre la méchanceté gratuite, mais rigolote, ou la gentillesse dégoulinante de naïveté. À vous de voir si vous ferez preuve de pitié à l'égard du bourreau, enfermé dans sa propre chambre à gaz, ou si vous préférerez faire définitivement taire ce larmoyant prisonnier qui vous implore de l'aider, etc. Il va finalement l'avoir sa thérapie de groupe… Évidemment, ces choix influeront sur le dénouement de l'intrigue, qui comporte trois fins différentes.

Le magicien d'Oz

The Suffering se joue à la troisième personne, comme Resident Evil. On retrouve d'ailleurs tous les concepts du titre de Capcom : un level design solide mais d'une linéarité sans surprise, des monstres qui surgissent de l'ombre pour vous faire la peau, des énigmes simples (pousser un levier, trouver un bouton) et une ambiance qui colle parfaitement à un robuste scénario. Évidemment, si vous adorez les environnements ouverts à la Far Cry, vous allez vous sentir un peu à l'étroit devant les nombreuses portes fermées et chemins bloqués. Attention aussi si le langage cru heurte vos oreilles sensibles, les prisons sont remplies de personnes au parler vulgaire, voire très vulgaire. Pour le reste, on bénéficie d'une réalisation très correcte. Sans être prodigieux, The Suffering est un jeu agréable à jouer, malgré son gameplay un peu étroit et les limitations imposées par la conception du titre sur console. Manque de bol pour lui, il sort presque en même temps que Riddick, certes plus court, mais nettement plus fignolé.

Bishop

Un peu de technique

Adapté avec soin de la console, on regrette cependant que le transfert se soit arrêté à une copie presque conforme. On a donc droit à des textures moches, des personnages parfois polygonés et le strict minimum en effets visuels. Heureusement, ça tournera sans problème sur la configuration minimum.

En Deux Mots

Un jeu vulgaire et violent, doté d'un scénario presque à la hauteur d'un Resident Evil, qui séduira sans aucun doute les fans du genre. Il leur faudra cependant fermer les yeux sur son gameplay un peu limité, hérité de la console.

+ Action
+ Ambiance
– Gameplay étriqué

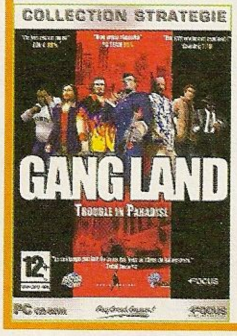
6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Gang Land

Genre : Stratégie
Infos : environ 20 euros — CPU 600 MHz + 128 Mo de Ram — Collection Aventure de Focus Home Interactive
Note : 5/10 dans Joystick N°158

À la tête d'un gang de malfrats, tendance famille mafieuse, vous devez réussir à prendre le contrôle de la ville par des actions toutes plus malhonnêtes les unes que les autres. D'un concept séduisant, Gang Land décevait surtout par sa mauvaise réalisation, piétinant au passage tous nos espoirs. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts et des patchs sont sortis pour corriger une grosse partie des erreurs. Cela peut être l'occasion de profiter sérieusement de son mode multijoueur sympathique.





Singles

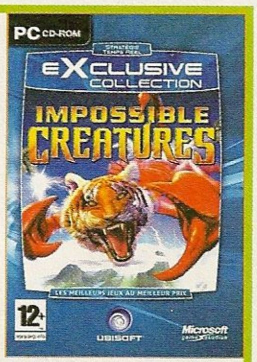
Genre : Publicité mensongère
Infos : Environ 15 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo — Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 5/10 dans Joystick N°159

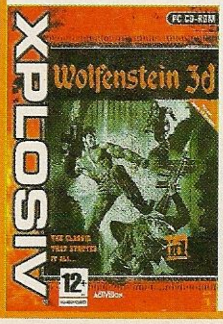
Ah les promesses étaient alléchantes pour les joueurs à la sexualité épanouie : un clone des Sims, mais sans le côté prude et chaste de la série d'Electronic Arts. De la nudité non masquée par une mosaïque, des corps détaillés jusqu'au téton et des mœurs libertines. Au final, rien ne viendra sérieusement émoustiller votre libido, à moins d'avoir passé dix ans sur une île déserte. Mais dans ce cas, vous avez mieux à faire. Il reste donc la partie gestion, sympathique, mais loin de ce qu'offre les Sims 2.

Impossible Creatures

Genre : Génétique
Infos : Environ 15 euros — CPU 500 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick N°145

Marre des elfes prétentieux et des nains bougons ? Lassé des spaces marines hurlants à qui veut bien l'entendre qu'ils sont prêts à mourir pour l'empereur ? Agacé de rejouer les guerres du passé ? Et pourtant, vous êtes toujours fan de stratégie temps réel. Si vous n'avez jamais essayé Impossible Creatures, c'est le moment idéal. Jouez les savants fous en mélangeant plusieurs types d'animaux pour former des milliers de créatures étonnantes. Et le mieux, c'est que le jeu reste équilibré. Dommage que la campagne ne soit pas à la hauteur du reste. Idéal pour les réseaux entre potes.

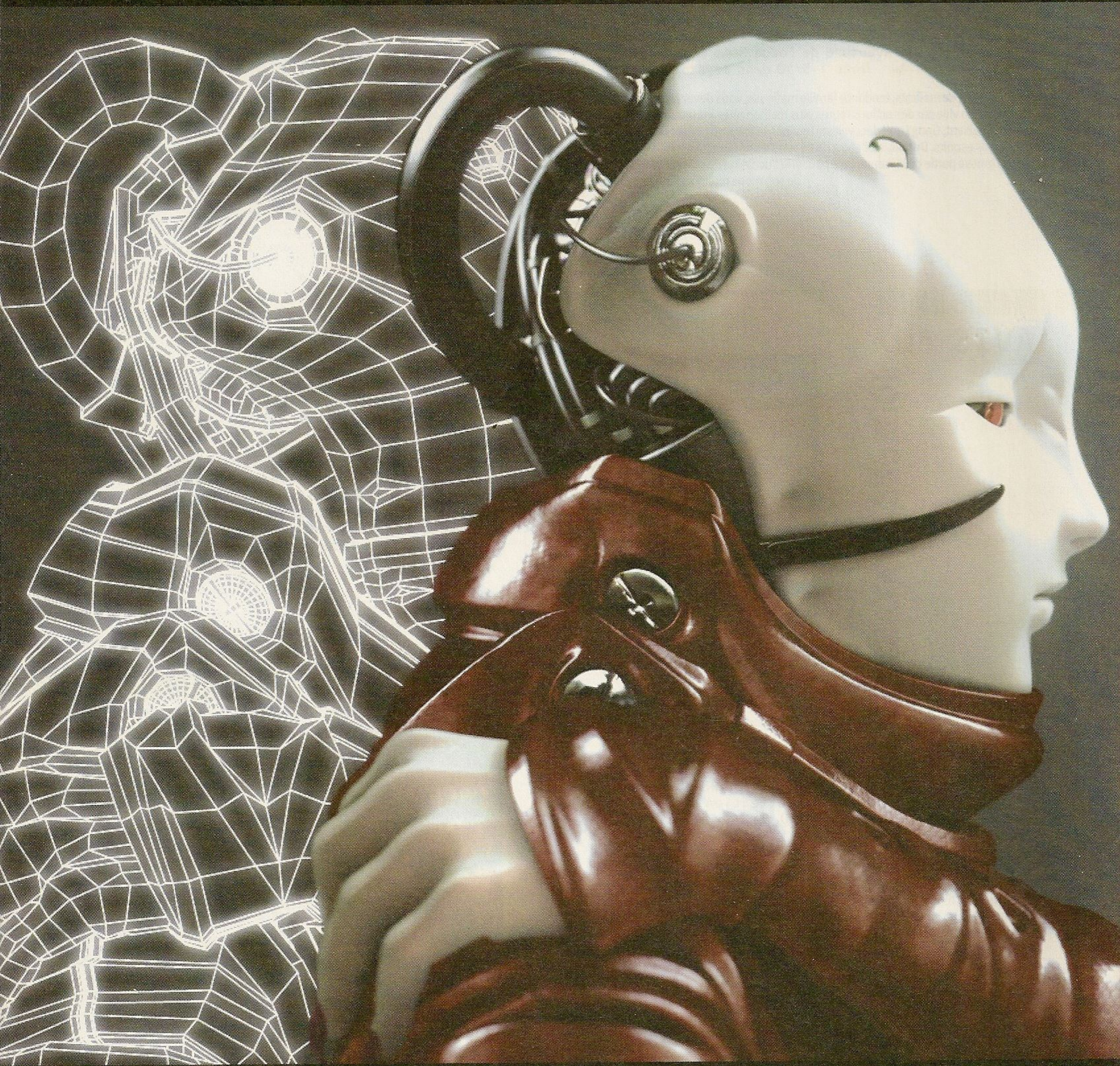




Wolfenstein 3D

Genre : Origine du FPS
Infos : Environ 8 euros — CPU 75 MHz + 1 Mo de Ram + Carte VGA — Collection Xplosic d'Activision

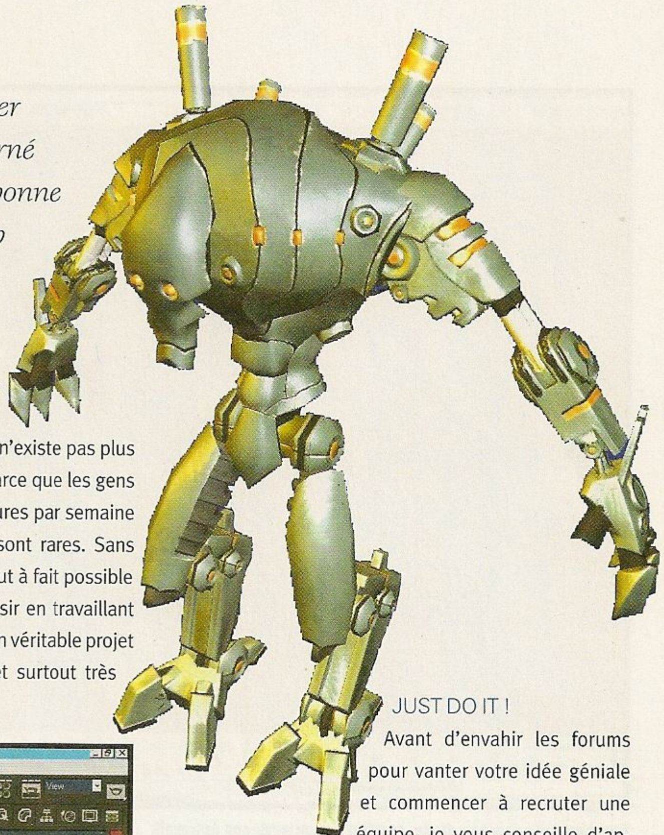
Attention, préparez-vous à faire un bond en arrière de plus de dix ans (treize, pour être précis). Voici l'ancêtre absolu du FPS. Ne cherchez pas, avant il n'y a rien (enfin, nous, on n'a rien trouvé). Quel intérêt de jouer à un jeu comme ça aujourd'hui ? Aucun, à part pour la culture générale, pour voir le chemin parcouru, pour se rappeler les heures passées à chercher les passages secrets, pour pouvoir dire : « j'y ai joué ». Attention cependant, le jeu comporte un nombre impressionnant de croix gammées et autres portraits du Führer. Ça avait fait une sacrée pub à l'époque.



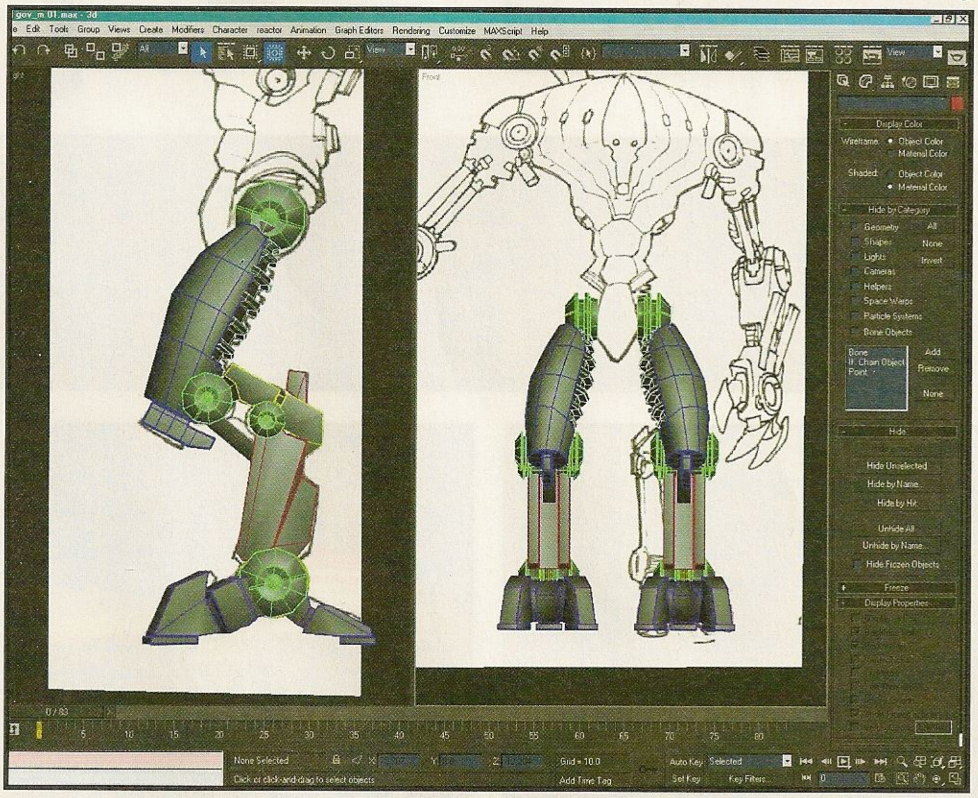
MOD D'EMPLOI

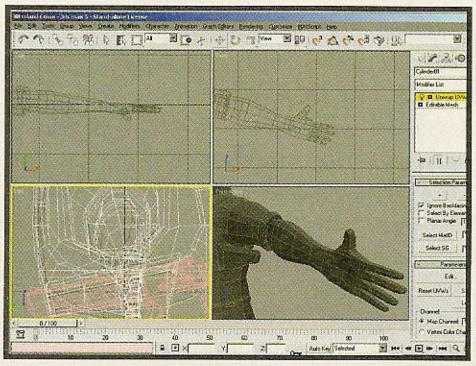
PAR DR. LOSER

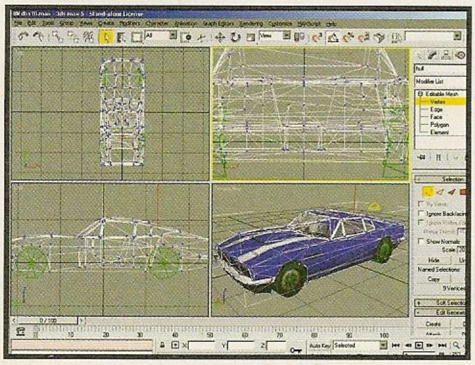
Avec la complexité grandissante des moteurs 3D, on a tendance à penser que la création d'un nouveau mod nécessite des années de travail acharné et des connaissances très pointues. En réalité, il vous suffit juste d'une bonne idée, d'un soupçon de talent, d'une pincée d'organisation et de beaucoup de persévérance.



Quand on sait que les équipes de développement professionnelles sont souvent constituées de plus de trente personnes, que le budget d'un jeu vidéo se chiffre en millions d'euros et qu'il faut plus de deux ans pour boucler un projet, on a du mal à imaginer qu'il soit encore possible à notre époque de se lancer dans la création de mod sans aucune connaissance en graphisme ou en programmation. Et pourtant, les trois équipes de développement que j'ai interviewées sont formelles : en regroupant une dizaine de personnes sérieuses, il est tout à fait envisageable de sortir en six mois un titre capable de rivaliser avec un jeu comme Wolfenstein Enemy Territory. S'il n'existe pas plus de mods de qualité, c'est uniquement parce que les gens capables de s'investir des dizaines d'heures par semaine en dehors de leur vie professionnelle sont rares. Sans aller jusqu'à un tel engagement, il est tout à fait possible de créer un petit mod pour se faire plaisir en travaillant dessus le week-end ou de mener à bien un véritable projet à condition que vous soyez organisé et surtout très motivé. Il suffit de se lancer, et d'y croire !





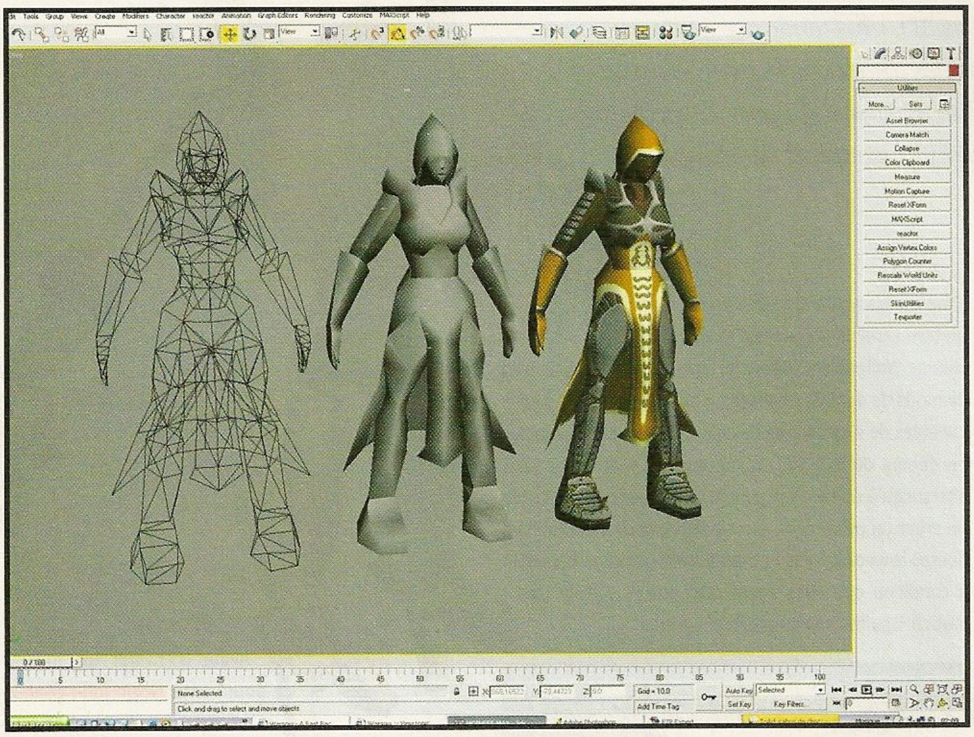


JUST DO IT !

Avant d'envahir les forums pour vanter votre idée géniale et commencer à recruter une équipe, je vous conseille d'apprendre à utiliser les principaux logiciels qui permettront de concrétiser votre projet. Même si vous n'êtes pas graphiste, il faut que vous sachiez manier des outils comme Photoshop ou 3D Studio Max, ne serait-ce que pour savoir si les idées que vous avez en tête sont réalisables. Vous ne pouvez pas prétendre engager puis diriger des artistes si vous ne savez pas en quoi consiste leur travail. Familiarisez-vous aussi avec un éditeur de cartes, vous aurez ainsi les bases nécessaires pour imaginer des environnements concevables et pour répondre aux questions que vos futurs level designers ne manqueront pas de vous poser. Tout ce travail préparatoire n'est pas indispensable si vous désirez lancer un projet... mais il l'est si vous voulez le mener à terme. Pour franchir cette étape laborieuse, mais indispensable, prenez deux semaines de vacances, enfermez-vous dans une cave (si vous n'avez pas de cave, votre chambre peut faire l'affaire) et suivez tous les tutoriaux que vous trouverez sur le net. Après quinze jours de travail acharné, sortez de votre retraite, placez-vous sur le pas de votre porte, prenez une grande inspiration puis hurlez à la face du monde : « Tremble Counter-Strike, car tes heures sont comptées ! Je suis prêt ! » Il est de bon ton d'enchaîner par un rire démoniaque, mais si vous ne savez pas le faire, vous pouvez aussi renverser les poubelles du voisin, ça le fait aussi.

PREMIÈRE PHASE : LA CONCEPTION

C'est là que nous abordons l'étape la plus importante et aussi la plus amusante de votre projet. Il va vous falloir rédiger un document de game design, que dis-je, LE document de game design. Commencez par y indiquer les grandes lignes. Par exemple, pour un FPS multiplayer, il est temps de décider du nombre de joueurs,



Pour passer de gauche à droite, comptez un bon week-end de travail.

des modes de jeu, des armes disponibles, de la vitesse de déplacement, des véhicules, de la taille des cartes, de l'ambiance du jeu, du système de respawn... la liste est sans fin. L'objectif est d'obtenir un ouvrage de référence capable de répondre à toutes les questions que les membres de votre équipe se poseront. Dans l'idéal, cette bible devra indiquer les dommages de chaque arme, leur cadence de tir, le temps nécessaire pour qu'un bonus réapparaisse, la vie des personnages, les dégâts en cas de chute et ainsi de suite. Évidemment, vous pourrez compléter et faire évoluer votre document au fil du temps, mais plus il sera complet, moins vous perdrez de temps par la suite à développer des idées qui ne seront finalement pas utilisées. Quand on voit des projets professionnels comme S.T.A.L.K.E.R. ou Duke Nukem For Ever enchaîner des années et des années de retard, on ne peut qu'être convaincu de l'utilité d'un bon document de game design.



Les artistes d'INCorporated ont élaboré l'ambiance du jeu à l'aide de nombreux artworks.

LA PREMIÈRE PHASE DE DÉVELOPPEMENT CONSITE À RÉDIGER LE DOCUMENT DE GAME DESIGN LE PLUS COMPLET POSSIBLE ET À CHOISIR LE MOTEUR 3D LE MIEUX ADAPTÉ À VOTRE PROJET.



Ceci n'est pas Populous 4.



Interstate 1982 est l'oeuvre d'une petite poignée de personnes déterminées.

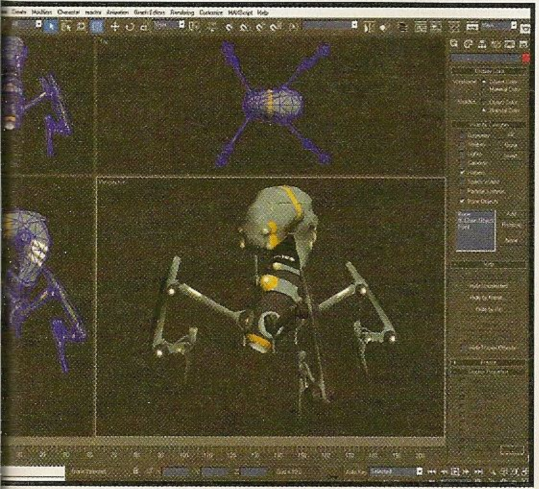
CHOISIR UN MOTEUR 3D ADAPTÉ

Doom 3 et Half-Life 2 sont de très beaux jeux, mais ce n'est pas pour autant que leurs moteurs 3D seront adaptés à ce que vous voulez faire. Il y a une tonne de critères à prendre en compte avant de choisir la plateforme sur laquelle développer votre mod. Lors de mon enquête, j'ai interviewé trois équipes de moddeurs et aucune d'entre elles n'aurait eu intérêt à choisir HL2 ou Doom 3. Commençons par Interstate 1982, dont le principe est de récréer les combats motorisés de l'antique Interstate 76. J'ai pu discuter avec Mathieu Chan qui a

mené à bien le développement du mod avec un minimum d'aide extérieur. Comme il n'avait pas de temps à consacrer à la programmation, il avait besoin d'un moteur simple, nécessitant un minimum de code et capable d'intégrer rapidement des véhicules armés se déplaçant dans de vastes arènes. Avec Battlefield 1942, il a pu en quelques semaines créer une première maquette, puis enchaîner les versions régulièrement pour aboutir assez rapidement à un mod complet que des centaines de milliers de personnes ont téléchargé. Deuxième cas de figure, WarSow (www.warsow.net) : un mod bourré de tricks assez proche de Quakeworld ou d'UT2003. Les impératifs des développeurs sont radicalement différents : ils veulent des physiques pointues, des petites cartes, du cell shading et surtout un moteur 3D en open source pour coder un gameplay très particulier et rendre leur jeu 100 % gratuit et indépendant. C'est donc vers Quake 2 qu'ils se sont tournés. Enfin, pour le mod INCorporated (www.incorporated-hl2.com) créé principalement par des artistes misant beaucoup sur l'ambiance et les graphismes, il fallait une plate-forme moderne incluant les dernières fonctions Directx 9. À l'origine, ils pensaient utiliser Half-Life 2, mais devant les retards à répétition du jeu et du SDK, ils ont finalement dû opter pour Far Cry. Si vous avez rédigé correctement votre document de game design et que vous avez pris soin de vous familiariser avec les outils de modding, vous ne devriez avoir aucune difficulté à choisir le bon moteur 3D qui ne sera pas forcément le plus performant du marché, mais le plus adapté à votre projet.

SAVOIR S'ENTOURER, MAIS PAS TROP

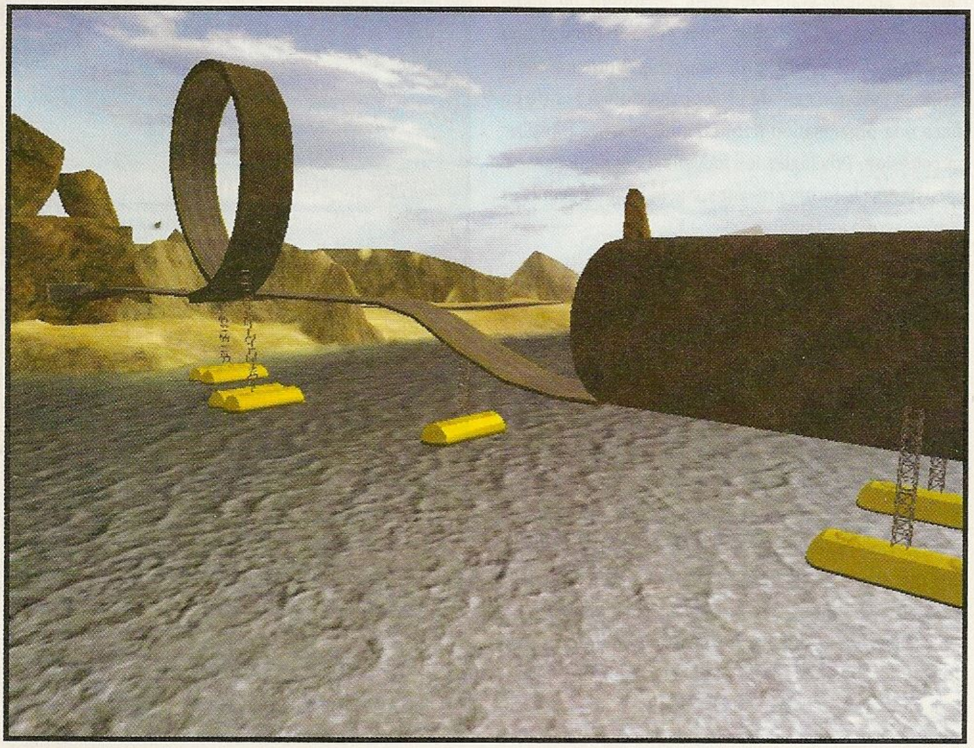
À présent que vous savez exactement quel mod vous voulez faire et par quel moyen technique le réaliser, il ne reste plus qu'à le créer. Dans l'idéal, je vous conseillerais une dizaine d'hommes : une personne pour le son, deux pour la programmation, trois pour les cartes et quatre pour les graphismes. Il est tentant de s'entourer d'une trentaine de volontaires, mais c'est le moyen le plus sûr de vous planter. Plus votre équipe est importante, plus elle demandera d'organisation et de travail pour que les gens restent motivés et avancent dans le bon sens. Je ne saurais trop insister sur ce point : mieux vaut une toute petite équipe constituée d'individus autonomes qui savent où ils vont, qu'une meute de contributeurs enthousiastes qu'il vous sera impossible de canaliser et qui finiront par quitter le projet en vous reprochant votre manque d'organisation. Commencez donc par former un noyau de quelques personnes très soudées sur lesquelles vous pourrez compter tout au long du développement. Rien ne vous empêche par la suite, comme cela se fait généralement, d'accepter les contributions ponctuelles d'un graphiste vous offrant un modèle 3D ou d'un ingénieur du son ayant mixé les détonations d'armes à feu.



Ça ne représente qu'un petit mois de travail, courage !

S.D.KOI ?

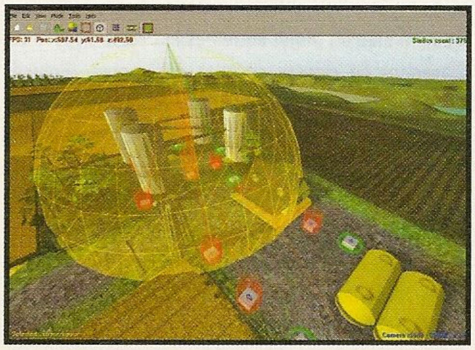
Le Software Development Kit (SDK) est, comme son nom l'indique, un kit contenant tous les outils nécessaires pour développer. En général, vous y trouverez des logiciels pour créer des cartes, visualiser vos modèles 3D puis les importer dans le jeu. Mais surtout, vous aurez accès à une partie du code source, en général du C++, et à toute la documentation qui va avec. Sans cela, on parle plutôt de Mod Development Kit (MDK) ou de Mod Development Toolkit. D'une manière générale, le SDK permet de créer des TC (Total Conversion) tandis qu'avec un MDK vous pourrez uniquement faire des mods proche du produit original.



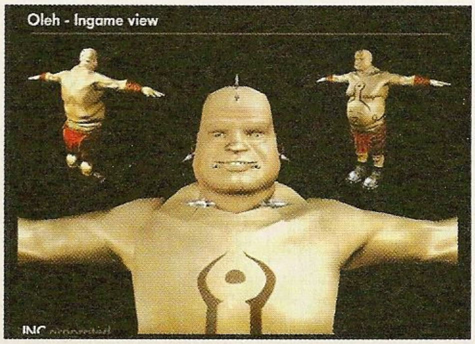
Il aurait été difficile de créer cette carte avec le moteur de Doom 3.

LES PROBLÈMES COMMENCENT

On n'a jamais vu un mod disparaître en raison des trop grandes difficultés techniques accompagnant sa réalisation. Les gens baissent les bras car le travail avance trop lentement ou parce qu'ils ne sont pas d'accord sur l'évolution que doit suivre le gameplay. Face à ce problème, le remède le plus efficace consiste à mettre l'accent sur l'organisation. Des millénaires d'histoire ont



L'éditeur de carte de Battlefield 1942.

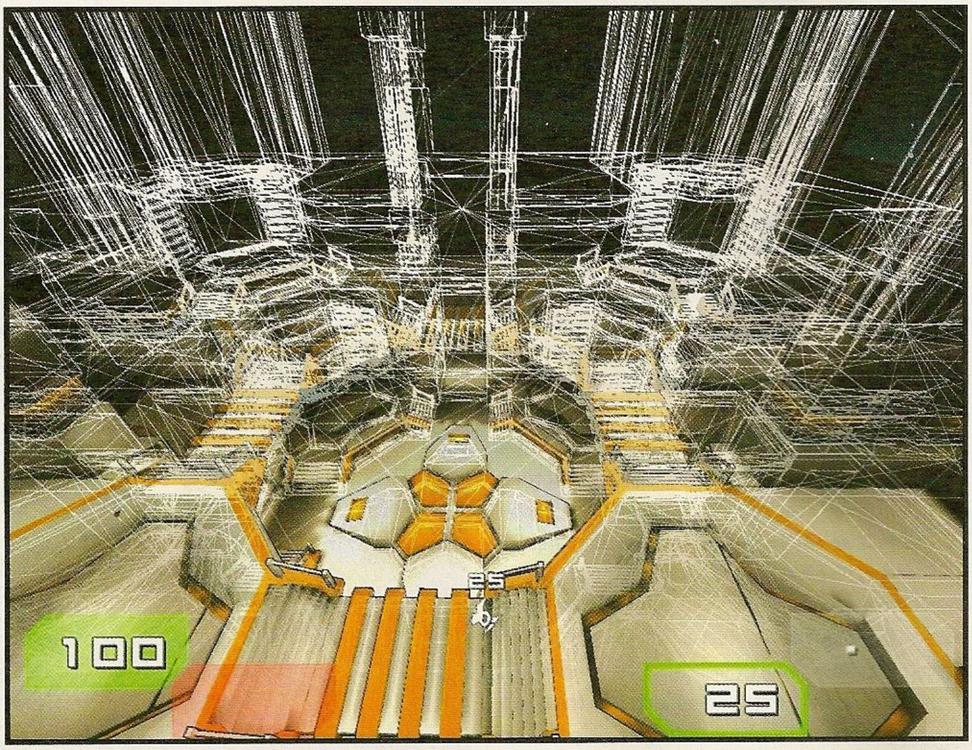


Far Cry permet aussi de faire des personnages qui ne ressemblent pas à des figurines en plastique.

démontré l'importance d'un chef pour qu'un projet aboutisse. Exemple : pendant longtemps, les développeurs d'INCoporated votaient pour décider de l'évolution du gameplay. Avec du recul, ils considèrent que cette méthode leur aura fait perdre du temps et ils regrettent l'absence d'un meneur capable de trancher en cas de conflit. Pour démontrer à vos hommes que vous savez où vous allez et pour éviter les disputes ultérieures, appuyez-vous sur votre document de game design : plus qu'une bible, c'est aussi le contrat que vous avez signé avec vos développeurs. Votre première tâche en tant que chef de projet consistera à mettre en place une organisation permettant à tous de travailler en cohésion. Privilégiez les moyens de communication persistants : le forum prévaut sur le mail qui prévaut sur la messagerie instantanée.

COMPARTIMENTEZ VOS ÉQUIPES

Ceci dit, le plus sûr moyen de perdre du temps est de laisser chacun donner son avis sur chaque aspect du mod. Vous pouvez ménager des espaces de discussion où tout le monde pourra papoter, mais il vaut mieux cloisonner un peu vos hommes en fonction de leurs spécialités afin que l'avis du graphiste ne vienne pas interférer avec les discussions techniques des programmeurs. À moins d'une entente parfaite, il est difficile de tirer quelque chose d'intéressant d'un débat entre plus de quatre personnes. Si votre équipe est vraiment grande, ce serait donc une bonne idée de nommer des responsables au sein de chaque pôle : graphisme, cartes, son, code. Dans ce cas, les communications d'un pôle à l'autre se feraient uniquement via les responsables et vous, le grand manitou, seriez là pour chapeauter le tout et gérer les conflits. Le moyen le plus sûr pour mener à bien un projet entre des individus bénévoles, provenant de classes sociales différentes, éloignés géographiquement et n'ayant pas les mêmes disponibilités, c'est de suivre une organisation encore plus rigoureuse que celles mises en place dans le monde professionnel… ou de ne compter que sur vous. Cette dernière suggestion n'est pas à prendre à la légère. Vous pouvez très bien créer un mod tout seul en vous appuyant uniquement sur des contributions ponctuelles pour obtenir des cartes et des modèles 3D. C'est le chemin que Mathieu a choisi de suivre pour

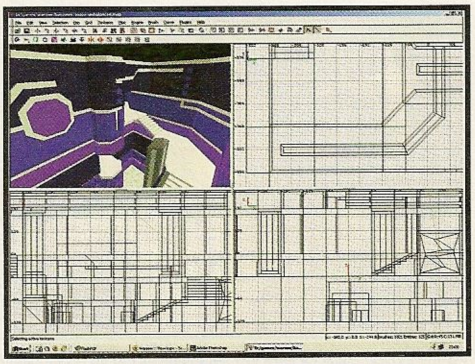


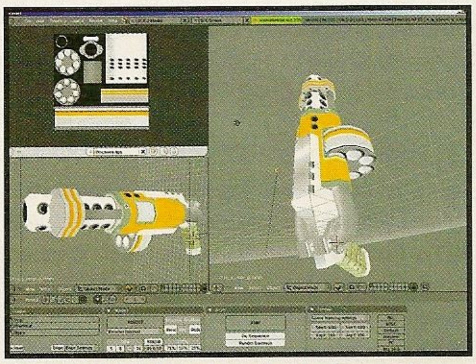
Vous n'imaginez pas le nombre de polygones qu'il peut y avoir dans une carte réalisées sous Quake 2.

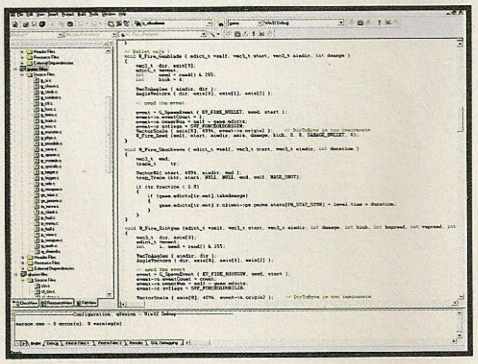
réaliser Interstate 1982 et c'est le seul à avoir abouti à un mod terminé parmi les trois équipes que j'ai interviewées, pour l'instant.

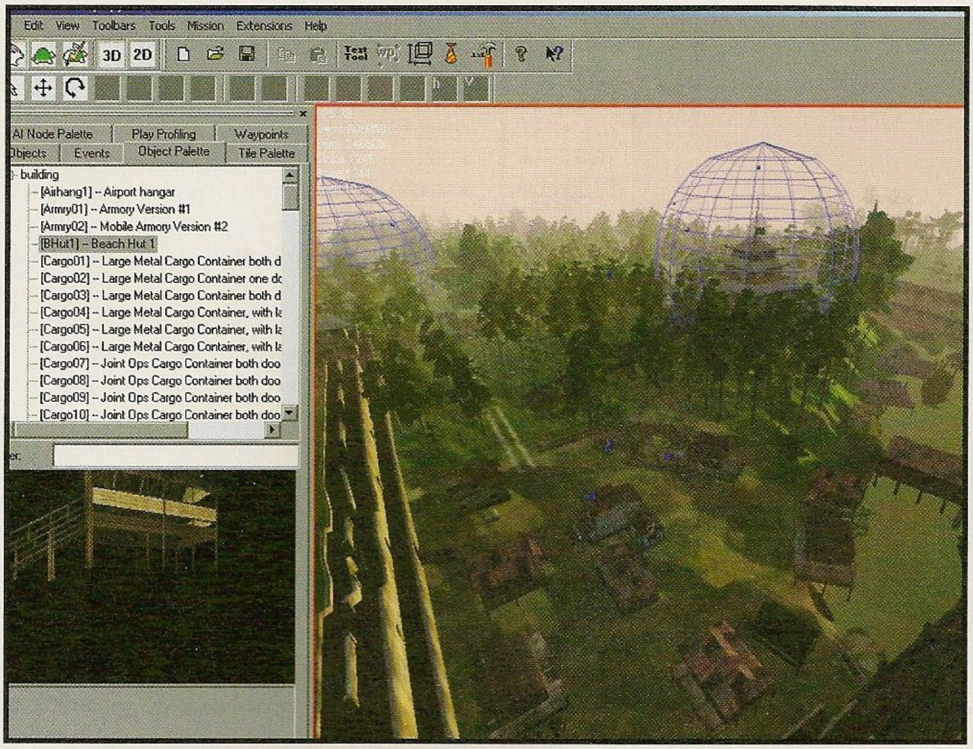
LES MAÎTRES CARTOGRAPHES

Parlons à présent de la quantité de travail qu'il va vous falloir abattre avant que Valve et id Software se disputent votre rachat. Elle va évidemment dépendre de la complexité du gameplay, du nombre de modèles, de la taille des cartes et du moteur 3D utilisé, mais voici quelques exemples afin que vous sachiez à quoi vous attendre. Baptiste Martin, l'un des mappeurs de WarSow, m'a expliqué qu'avant de créer une carte, il commence par réaliser un schéma sur papier ou sous Photoshop pour décider de la position des différentes pièces, des points d'accès à ces dernières et des objets qui s'y trouveront. Il peut alors se représenter les routes que suivront les joueurs, supprimer celles qui ne seront jamais utilisées et compliquer l'accès aux bonus les plus puissants. Il commence aussi à imaginer la carte en 3D et optimise la configuration des pièces pour éviter d'afficher trop de polygones à la fois. Ce dessin en 2D lui permet de localiser les endroits chauds de la carte où se focaliseront les combats. Ce sont ces lieux qui demanderont le plus de travail afin de rendre l'action intéressante. Ce premier croquis ne lui demande que quelques heures, mais lui permet d'économiser par la suite beaucoup de temps. Ceci fait, il crée une première version très basique de la carte en se servant uniquement de gros blocs et d'une poignée de textures servant de points de repère. En incluant les premiers tests, cette ébauche peut être réalisée en une quinzaine d'heures. C'est alors que débute la phase laborieuse consistant à peaufiner et à habiller chaque mètre carré. Fignoler puis texturer une carte peut demander un mois entier. Reste alors à refiler le bébé aux testeurs, à récolter leur opinion, à corriger les problèmes et c'est seulement après deux mois de travail acharné que Baptiste pourra contempler son œuvre achevée.


Il faudra apprendre à penser en 3D pour dessiner des cartes.


Blender est un logiciel de modélisation 3D sous licence GPL.


Surtout, ne pas paniquer.



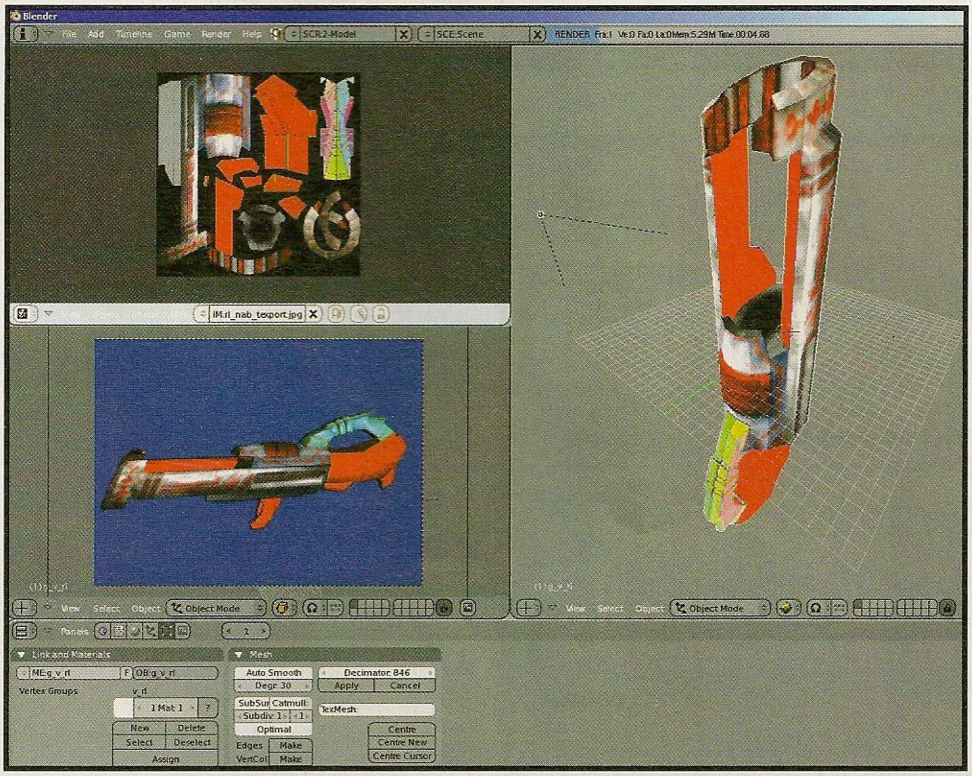
Joint Operations propose des outils de mapping mais pas de SDK.

Faut-il savoir programmer ?

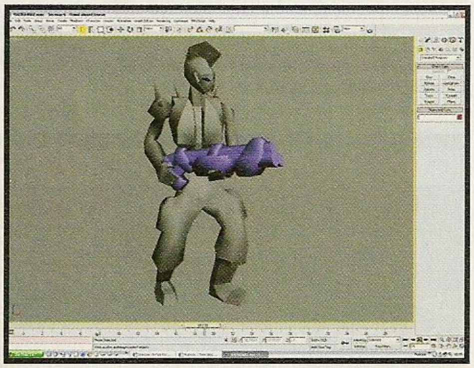
Il est possible d'apprendre à utiliser Maya, 3D Studio Max et Photoshop en quelques semaines, mais est difficile de s'improviser programmeur du jour au lendemain. Vous pourrez rapidement apprendre la syntaxe du C++ en lisant des manuels, mais il vous faudra une bonne dose de pratique avant de savoir écrire un code cohérent et de réussir à déchiffrer celui des autres. Ceci dit, rien ne vous empêche de créer des mods assez complexes sans avoir à programmer : des moteurs 3D comme celui de Battlefield 1942 permettent en effet de modifier complètement le gameplay uniquement en manipulant des fichiers de configuration. Par contre, si vous souhaitez réaliser une « Total Conversion » n'ayant plus rien à voir avec le jeu original, il vous sera nécessaire de savoir coder.

DÉFILÉ DE TOP-MODÈLES

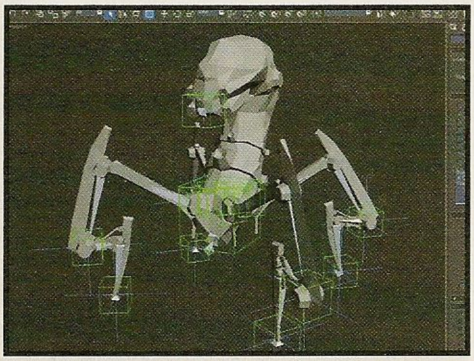
L'autre gouffre temporel qu'il va vous falloir affronter concerne la création des modèles 3D. Avant de pouvoir observer un personnage vivre, combattre et mourir à l'écran, il faut lui donner naissance. Tout commence sur une feuille de papier, par des croquis et des dessins de votre protagoniste en train de courir, d'épauler un fusil, de s'accroupir derrière une caisse et ainsi de suite. Alors peut commencer la modélisation à l'aide de logiciels comme 3D Studio Max ou Maya : vous débutez par un cube, puis rapidement vous transformerez le cube en pied auquel vous ajoutez une jambe, un tronc un bras, une tête, alouette. C'est loin d'être terminé : il faut à présent dessiner le squelette et les articulations de votre modèle qui serviront plus tard à créer les animations. Vient enfin la création des textures qu'il faudra appliquer amoureusement sur chaque polygone. Qui vous a dit que ce serait rapide ? Les artistes 3D du mod INCorporated se vantent de réaliser leurs personnages



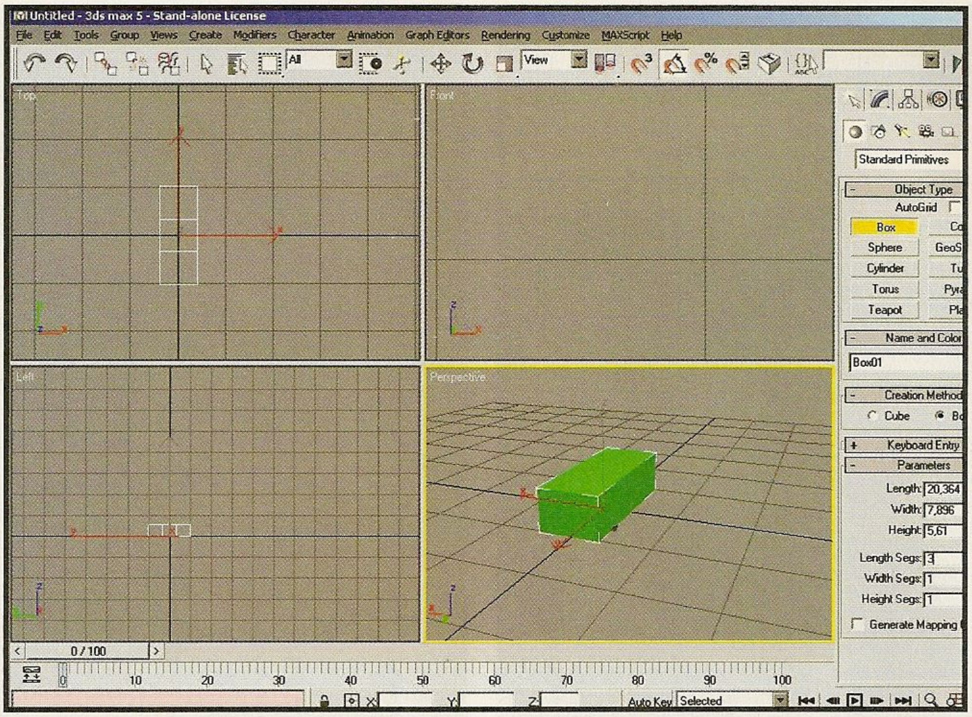
À droite le modèle 3D, en haut à gauche la skin et en dessous le rendu final.



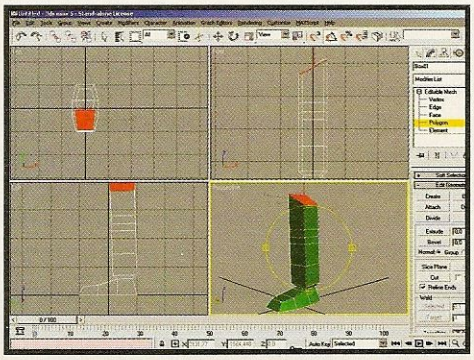
Que serait un jeu sans textures ?



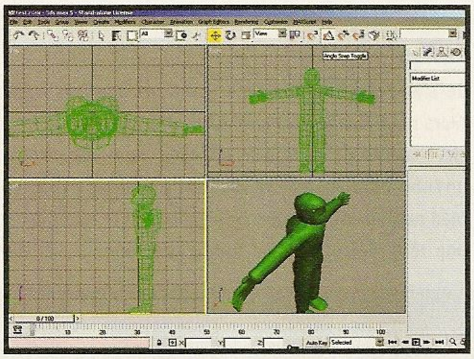
Réaliser les animations d'un quadrupède n'est pas chose facile.



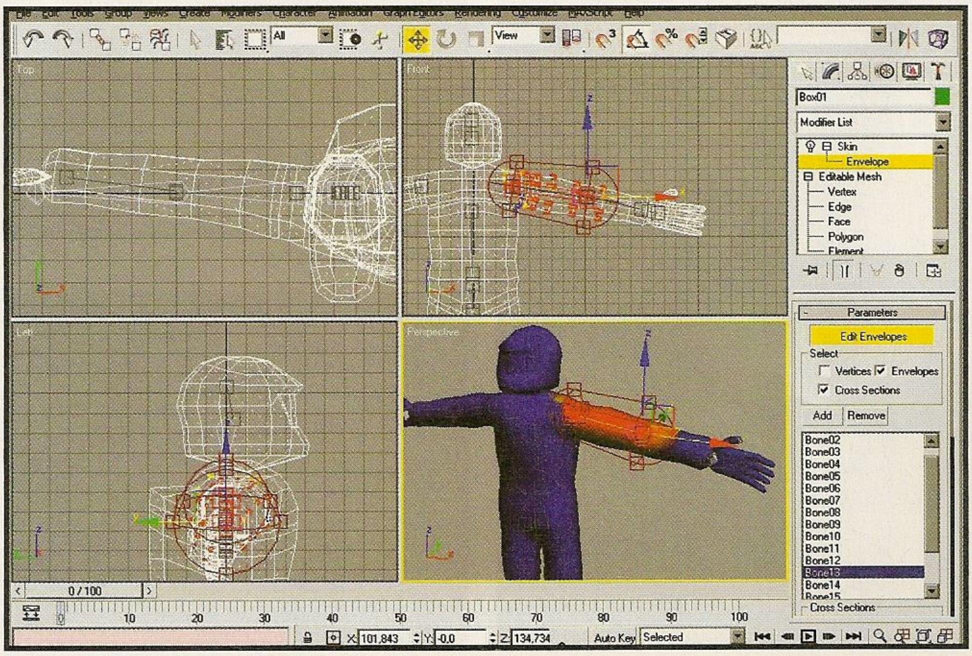
Tout commence par un cube.



Le cube se transforme rapidement en jambe.



Une tête, des bras, des mains, tout semble complet.



Il ne reste plus qu'à créer le squelette, les animations, les textures, ...

COMBIEN DE TEMPS POUR... -

Apprendre à utiliser Maya, Photoshop ou 3D Studio Max : deux semaines à temps complet. Après, le talent fera la différence.

- Créer la texture d'une arme : une petite journée.
- Modéliser entièrement un personnage : entre un week-end et trois semaines.
- Réaliser une carte de bout en bout : un ou deux mois.
- Créer un mod : en travaillant dix heures par semaines, Gooseman terminait la première bêta de Counter-Strike six mois après la sortie de Half-Life. Un an et demi plus tard, CS passait en version 1.0 et envahissait les rayons des supermarchés.

en moins de trois semaines. Ce travail devient en prime de plus en plus complexe au fur et à mesure que les moteurs 3D s'améliorent.

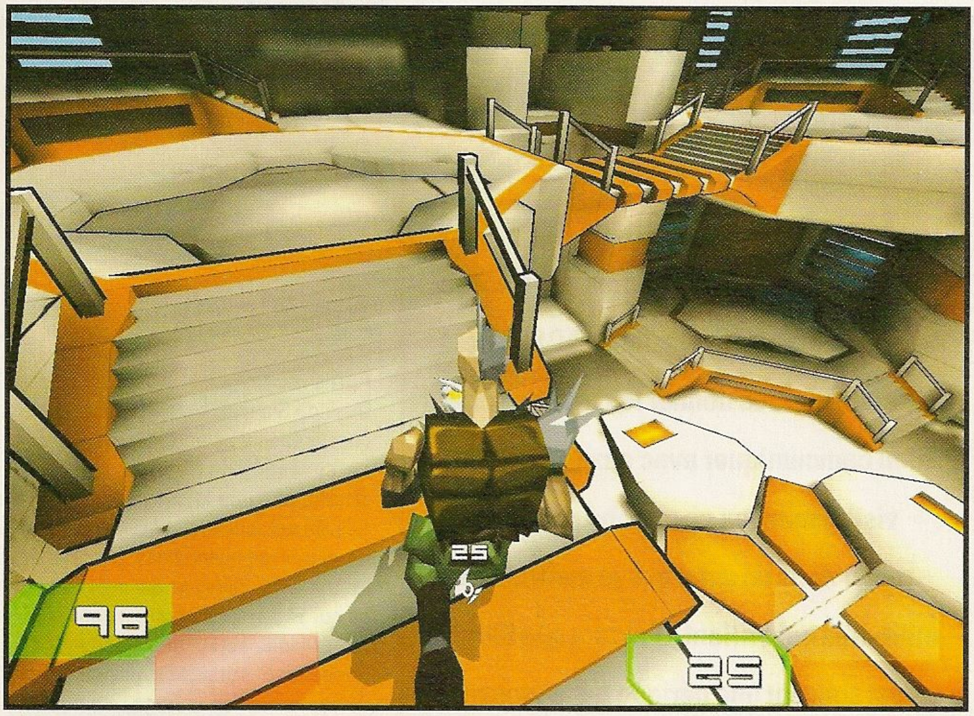
LA FIN DES MODS ?

Il y a un an, l'un des level designers de Doom 3 me prédisait qu'à courte échéance il sera devenu impossible de créer des mods à cause de la somme phénoménale de travail qu'un moteur 3D comme celui de Doom 3 nécessite de la part des graphistes. Fut un temps où une voiture était composée de six rectangles et d'une texture en basse résolution. À présent, il faut modéliser chaque roue, chaque portière, prévoir des animations en cas de déformation et, pour les moteurs utilisant le bump map, dessiner plusieurs textures successives afin d'obtenir un effet de relief sur les surfaces planes. Aujourd'hui, nombreux sont les développeurs professionnels à s'interroger sur la viabilité d'un petit studio de développement sachant qu'il faut plus de trente personnes, en majorité des artistes, pour créer un jeu compétitif. Si vous rêvez de créer un mod, c'est le moment où jamais de vous lancer car dans cinq ans, qui sait, peut-être que l'Unreal Engine 3 ou le nouveau moteur 3D de John Carmack nécessiteront trois mois de travail pour créer le moindre personnage.

IL FAUT RESTER MOTIVÉ

Ça y est, vous êtes lancé, votre organisation tourne parfaitement, le travail progresse régulièrement, mais ne criez pas victoire tout de suite ! C'est assez facile de commencer un mod : au début tout est nouveau, vos collègues sont passionnants, le travail avance rapidement et en quelques semaines vous découvrez avec émerveillement les premiers modèles 3D. Puis la routine prend le pas, votre graphiste ne s'épile plus, les programmeurs laissent traîner leurs poils dans l'évier, la magie a cédé la place à une longue besogne qui va traîner sur des mois. Dans ce cas-là, il n'y a pas trente six façons de redynamiser votre équipe : il faut faire des bébés ou plutôt créer des versions jouables de votre mod. Au début, vous sortirez des versions à peine jouables. Si vous prenez soin de maquiller leurs

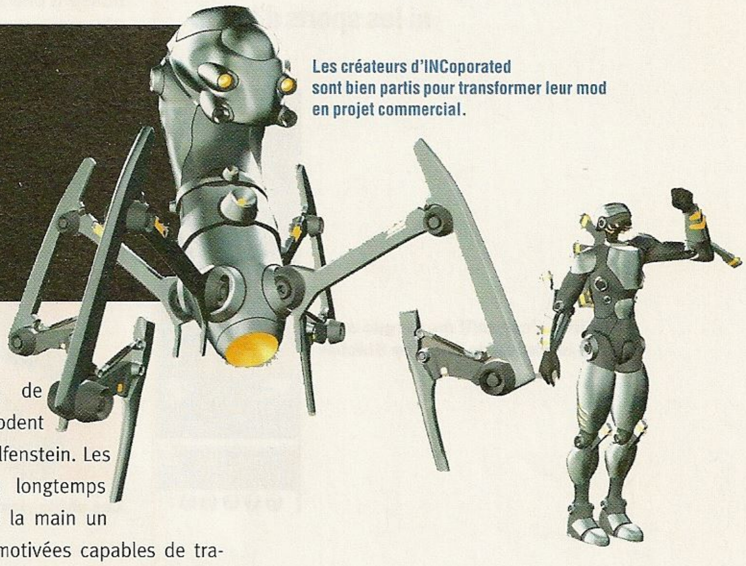
défauts, vous pourrez montrer des captures d'écran au public. Rien ne vaut les encouragements de la foule pour motiver vos troupes. L'objectif à présent, c'est de rester sous les projecteurs : créez un site web, mettez-le souvent à jour, sortez fréquemment des nouveaux screenshots et des vidéos et envoyez des mails à la terre entière pour faire savoir que votre mod existe. Normalement, vous devriez rapidement vous constituer une communauté qui viendra remplir votre forum et se chargera de la propagande pour vous rendre populaire. À présent, motivé ou non, vous n'avez plus aucun moyen de reculer. Pour éviter de vous faire lapider par la foule le jour où vous accoucherez de votre première bêta, essayez de sortir des versions jouables le plus régulièrement possible. Les joueurs seront plus tolérants s'ils ont vu votre création évoluer petit à petit que s'ils ont dû attendre un an pour finalement essayer un jeu moyen et mal finalisé.

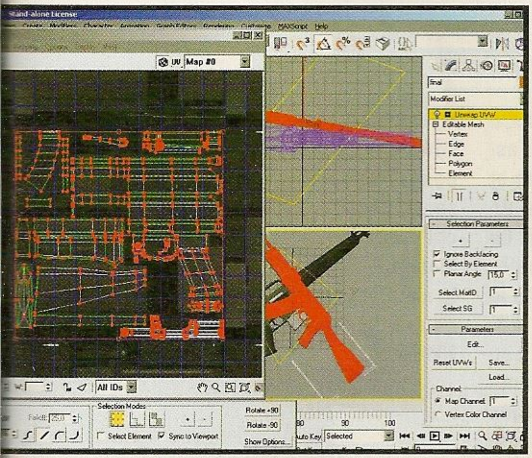

Quake 2 + cell shading = WarSow.

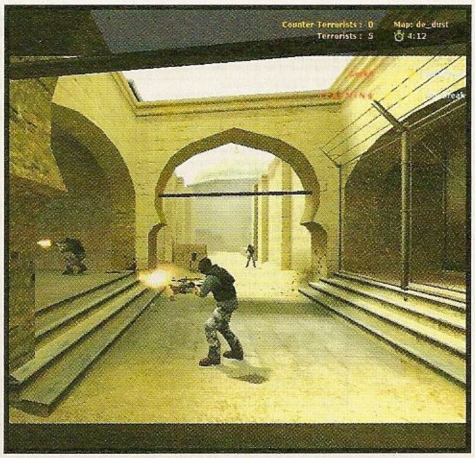
VOTRENOM@IDSOFTWARE.COM

Une fois votre œuvre achevée, à vous la gloire et les filles faciles, mais si vous voulez les voitures de luxe qui vont avec, il va vous falloir rentabiliser votre labeur. Pour peu que votre travail soit populaire, vous n'aurez rien à faire d'autre que de répondre aux avances des éditeurs et négocier votre contrat. C'est loin d'être un rêve irréalisable : si l'on compte les mods vraiment bien conçus, combien ont réussi à passer le cap de l'amateurisme ? Counter-Strike, évidemment, mais aussi Day of Defeat, Tactical Ops (UT), Desert Combat (BF1942) ou encore les développeurs de Quake 3 Fortress qui codent actuellement la suite de Wolfenstein. Les professionnels ont depuis longtemps compris qu'ils avaient sous la main un filon de jeunes personnes motivées capables de travailler quasiment gratuitement. Ainsi, Epic Games mène depuis plus d'un an et demi son vaste concours Make Something Unreal doté d'un million de dollars et d'une licence pour transformer le projet gagnant en produit commercial. Comme dans tous les domaines, l'industrie recherche des débutants immédiatement opérationnels. Si vous pouvez indiquer dans votre CV que vous avez réussi à mener de bout en bout la création d'un mod complet, vous aurez plus de chances de trouver un emploi intéressant qu'avec un diplôme obtenu dans une école d'art graphique ou d'ingénieurs. Allez, fini de bouquiner, au boulot maintenant !

> COMME DANS TOUS LES DOMAINES, L'INDUSTRIE RECHERCHE DES DÉBUTANTS IMMÉDIATEMENT OPÉRATIONNELS.


Les créateurs d'INCoporated sont bien partis pour transformer leur mod en projet commercial.


Croyez-moi sur parole, ceci est une Kalachnikov.


Faites mieux et devenez riche et célèbre : c'est loin d'être impossible.

Des Utilitaires à la Mode

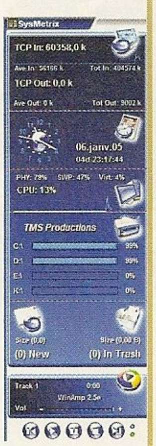
PAR C_WIZ

Il aura fallu 43 jours à mes amis de France Telecom pour mettre en place ma nouvelle ligne ADSL. Alors à défaut de vous donner les recettes pour bien communiquer avec eux (surtout que visiblement ça ne marche pas), je vais rester dans un sujet que je maîtrise : les utilitaires qui brillent. D'autant que l'hiver est souvent une période faste : souvent les programmeurs n'aiment ni le froid, ni les sports d'hiver.

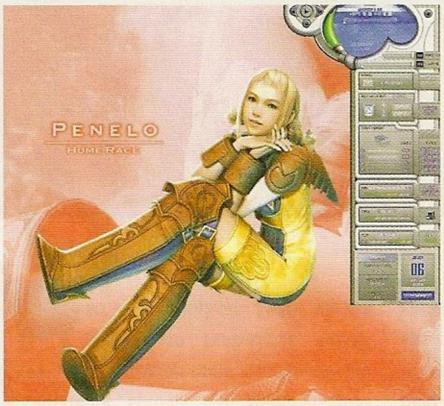
SysMetrix

Après vous avoir parlé en large et en travers de Desktop Sidebar, c'est le cœur coupable que je vous présente aujourd'hui SysMetrix. Une vilaine sensation de trahison, alors je vous dirai simplement que la dernière version de DS (la 1.05.86) est toujours aussi indispensable et que les plug-in pleuvent. Voilà, passons donc à SysMetrix. Des utilitaires qui permettent de savoir ce qui se passe sur notre machine il y en a des tas, presque autant que de choses à surveiller. Occupation processeur, disque, mémoire, suivi de sa connexion… Et ça, c'est juste pour les plus utiles. Chaque soft de ce genre prend une approche qui lui est propre : vous avez ceux qui utilisent une interface classique comme DS ou d'autres surtout pour les graphistes et bidouilleurs comme l'excellent Samurize. SysMetrix mélange les genres : vous profitez d'une collection de skins originales sans pour autant devoir les adapter à la main pour que cela colle pile-poil à vos besoins ou à la taille de votre écran. Le meilleur des deux mondes pour notre plus grand plaisir. Pour les courageux qui voudront tout de même se lancer dans la création de skins, pas de problème, l'éditeur est relativement simple à utiliser et ses possibilités sont très avancées. Après, tout est une question de talent. Étant donné qu'il a non seulement le bon goût d'être gratuit mais qu'il est en prime très populaire vu la palanquée de skins disponibles, vous ne perdrez rien à lui laisser un petit coin de votre écran.

- VERSION : 3.24
- ÉDITEUR : Nicholas Decker
- LICENCE : Freeware
- URL : www.xymantix.com/sysmetrix

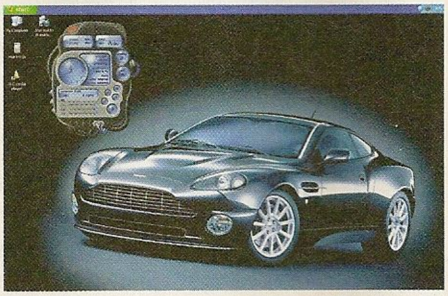


Gnniiiiii, c'est qu'il me nargue avec son imitation de Desktop Sidebar



Les skins peuvent avoir n'importe quelle forme.

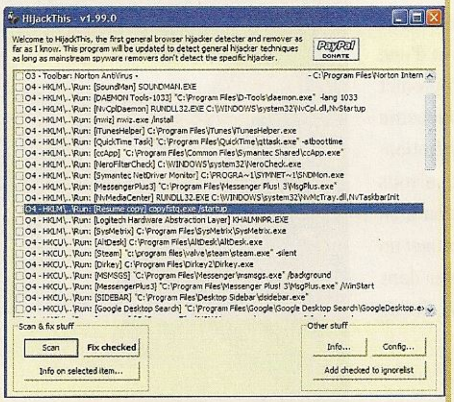
Je fais une fixation sur les wallpapers en ce moment…



HijackThis

Nous sommes entourés par les lourds. Dans la vraie vie, bien sûr, mais aussi sur nos PC. C'est qu'entre les spywares, les infections virales et autres gadgets qui tachent la base de registre, on n'est jamais très tranquille. Le sujet est copieux, les antivirus souvent inefficaces et les solutions se périment. Après le très bon AdAware très spécialisé dans la protection de la vie privée, voici HijackThis. Il se focalise surtout sur les logiciels malveillants qui résident en mémoire ou qui sont chargés au démarrage. L'interface est honteusement spartiate mais elle fait ce qu'on lui demande en signalant tout ce qui n'a pas lieu d'être sur son PC. Il se permet aussi de fixer quelques points bien pénibles comme le fichier « hosts » souvent utilisé par les virus pour vous empêcher de mettre à jour vos anti-lourds de prédilection. HijackThis ne paye pas de mine mais la simplicité de ses méthodes le rend indispensable. Pas mal pour un bout de soft de 200 Ko.

- VERSION : 1.99
- ÉDITEUR : Merjin
- LICENCE : Freeware
- URL : www.merijn.org/



HijackThis liste tous les programmes qui s'accrochent d'une manière ou d'une autre à Windows. À vous de faire le tri…

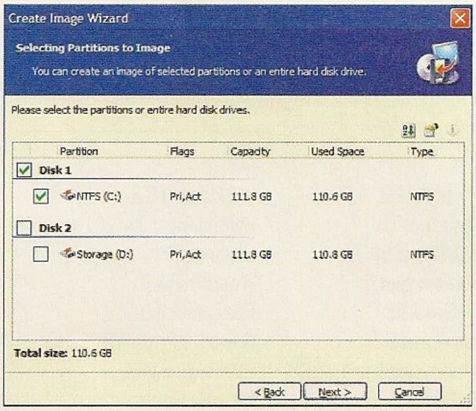


L'interface d'Acronis True Image est volontairement très inspirée de Windows.

True Image

- VERSION : 8.0
- ÉDITEUR : Acronis
- LICENCE : Shareware
- URL : www.acronis.com

Réinstaller Windows n'est pas forcément une tâche pénible. D'ailleurs avec des outils comme nLite, que je vous avais présenté il y a quelques mois, c'est redoutablement simple. C'est surtout ce qui vient après qui fait perdre du temps : entre les outils indispensables et les jeux, on a quelques nuits devant soi avant d'en venir à bout. Et si vous devez en plus remettre Steam, vous avez gagné une bonne semaine de téléchargement (oui, ses fonctions de backup sont buggées). Des solutions de sauvegarde, il en existe des tas et la référence s'appelait Ghost. Avant d'être racheté par Symantec… Heureusement, Acronis True Image va sauver quelques heures de votre vie. Bon, étant donné qu'il en est à la version 8, il n'est pas vraiment nouveau, mais il a clairement gagné ses lettres de noblesse. Pour ceux qui ont raté une étape, je rappelle que ces softs servent à faire des images de vos disques durs (quand tout va bien) pour les réinstaller plus tard (quand tout va mal). Il a toutes les fioritures du genre : il compresse vos images en temps réel pour gagner de la place et sait même recréer tout seul les encombrants fichiers de swap. Là où il devient très fort, c'est dans sa capacité à cloner les disques. Une tâche que les produits concurrents d'entrée de gamme ont souvent bien du mal à effectuer dès qu'il s'agit d'un disque avec une partition système gavée de Windows XP. True Image permet non seulement de dimensionner les partitions copiées sur le disque neuf comme bon vous semble, mais empêche surtout WinXP de couiner au redémarrage sur ce disque dur fraîchement acheté. Pas de souci de validation de l'installation, ça marche du premier coup. Toujours dans un esprit de gain de temps, ce soft propose de mettre à jour automatiquement vos sauvegardes de manière incrémentielle. Pas besoin de refaire une image complète de votre disque, les fichiers modifiés sont réintroduits dans l'ancienne. Pour ne rien gâcher, son prix est léger pour un outil du genre : environ 50 dollars. Quand on pense au temps nécessaire pour se faire une config' aux petits oignons, le prix paraît tout à fait raisonnable.

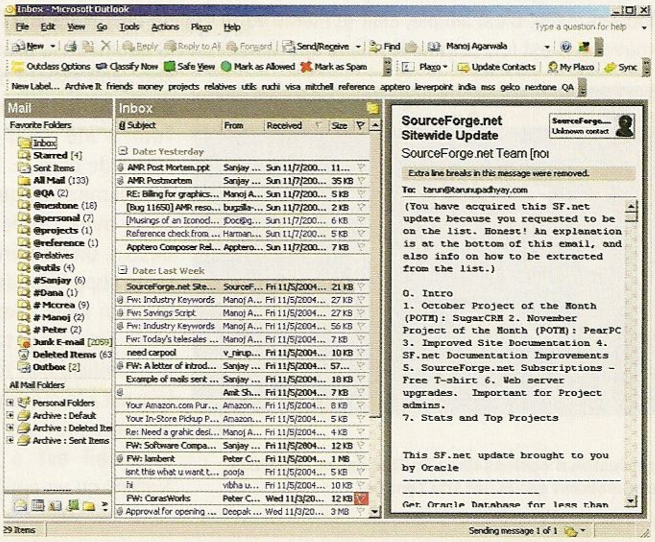


Les opérations de clonage et de création d'images se font au travers d'assistants.

Goutlook

Quand les cerveaux de Google s'attaquent à un problème, ils font rarement les choses à moitié. Ceux qui ont goûté à leur webmail peuvent en témoigner. Une interface simple, rapide et qui exploite au mieux les possibilités des brouteurs. Côté fonctionnalités aussi il assure, avec des labels pour catégoriser son courrier. Ce n'est pas nouveau en soi puisque ce vieillard d'Eudora le fait depuis quelques versions. C'est cependant Gmail qui aura inspiré notre ami Tarun Upadhyay puisqu'il nous propose Goutlook. Non, ce n'est pas un énième moyen de consulter son compte Google sous le client de Microsoft mais un petit plug-in qui apporte les fameux labels. Une barre d'outils permet d'appliquer d'un clic la catégorie qui va bien à votre courrier. Quel intérêt ? Pour chaque label, un dossier de recherche regroupe tous les messages marqués. Goutlook n'en est qu'à ses balbutiements, on ne peut pas encore créer de règles pour trier automatiquement ses messages, mais c'est prévu pour très bientôt. Un petit outil qui ne paye pas de mine mais qui fera plaisir aux fans de la firme au grand G.

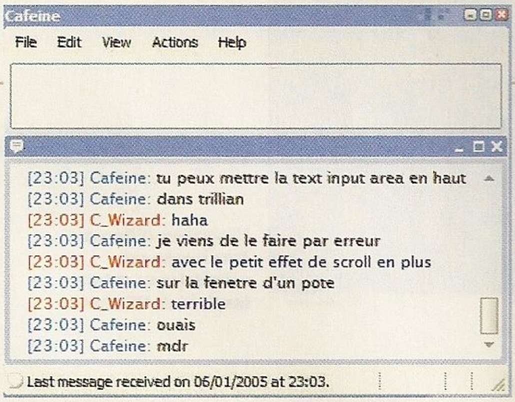
- VERSION : 0.2
- ÉDITEUR : Tarun Upadhyay
- LICENCE : Freeware
- URL : http://goutlook.sourceforge.net/



Pour chaque mot-clef ajouté, Goutlook crée un dossier de recherche.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ



Un nouveau format de skins a été défini pour Trillian 3 mais heureusement, un bon nombre ont déjà été portées. Ici Opus OS en mode minimaliste.

Trillian Pro

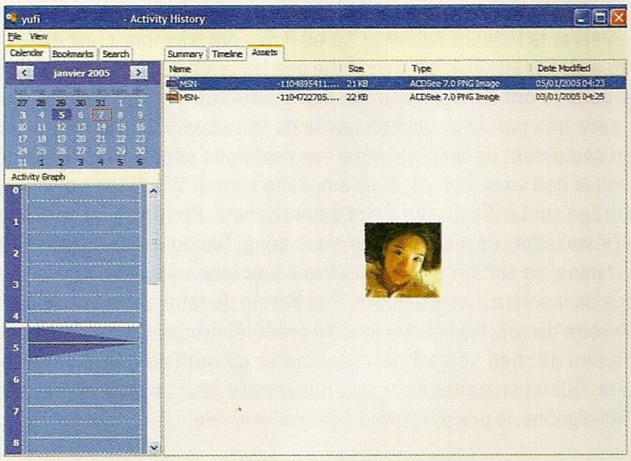
Devenu le complément indispensable du mail et autres moyens de communication comme IRC, la messagerie instantanée sévit sur Internet depuis maintenant plusieurs années. Popularisée par ICQ, un petit freeware mignon sorti par une poignée de développeurs israéliens avec une fleur en guise de logo. Malheureusement, depuis son rachat par AOL, ce soft devient de plus en plus indigeste et l'entrée fulgurante de Microsoft sur le marché, accompagné de Yahoo et Jabber (encore un autre protocole) a bien compliqué la donne. Alors en attendant qu'un vrai standard décolle, on se retrouve obligé de lancer deux ou trois logiciels pour pouvoir causer à tous ses amis online. Bien sûr il y a des softs comme Miranda, un cadeau de l'open source avec lequel les accents passent à la trappe une fois sur deux et il y a Trillian. Souvent considéré comme une référence, Trillian commençait à perdre des supporters avec sa version 2.x, en partie à cause de certaines « incompatibilités » de protocole avec des réseaux comme MSN. Il avait même une fâcheuse tendance à perdre des messages, juste comme ça, pour rire. À croire que les serveurs de Microsoft le faisaient exprès. Toujours est-il que Cerulean Studios nous présente aujourd'hui son bébé en version 3. Pour une fois, ils n'ont pas fait semblant, ça sent le neuf. Tout d'abord le panneau de configuration qui s'inspire beaucoup de Longhorn (Windows 2006). C'est simple, clair et même votre copine allergique aux PC s'y retrouvera. C'est fou comme les filles apprécient un PC quand on le présente sous son aspect d'outil de communication... Tout a été revu sous forme de plug-in : vous ne chargez que ce dont vous avez réellement besoin. On s'empressera de supprimer Jabber (sauf si vous avez des amis linuxiens, toutes nos confuses) et Yahoo! (qui est à la messagerie instantanée ce que Caramail est à IRC). Notons qu'un petit nouveau fait son apparition : Rendezvous. Pour l'histoire, c'est un protocole de communication pour les réseaux locaux qui à la base sert surtout à connecter des imprimantes. Détourné de ce rôle, il permet d'avoir directement dans la liste de contacts les gens qui utilisent Trillian sur votre réseau local. Le plus bluffant dans cette nouvelle version, c'est l'historique des conversations, qui enterre tout ce qui s'est fait sur le sujet. Statistiques, recherche multicritères et une palanquée d'options improbables comme des bookmarks. Oui, moi aussi j'ai trouvé ça stupide au début mais ça peut vraiment servir. Trillian 3 est un bijou par sa simplicité d'utilisation et sa puissance. Ses options de configuration le font passer du petit logiciel un poil boiteux à un véritable centre de communication bien robuste. Au point qu'on ne rechignera pas à débourser les 25 euros qu'il coûte. Et pour les radins, une version gratuite existe, amputée de deux ou trois plugins. Seuls points négatifs pour le moment, il ne met pas à jour les avatars de vos correspondants MSN si vous ne leur parlez pas et il va lui manquer l'aspect dessin online qu'apporte MSN 7.

- **VERSION :** 3.0
- **ÉDITEUR :** Cerulean Studios
- **LICENCE :** Shareware
- **URL :** www.trillian.cc



La profusion d'options dans Trillian donne le vertige. Heureusement qu'ils ont trié tout ça...

Trillian conserve même dans son historique les icônes utilisées par vos contacts. Quel luxe...



Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0
Media Player Classic 6.4.8.2
VLC 0.8.1

Lecteurs audio :
iTunes 4.7
Winamp 5.08
Foobar 2000
Deliplayer 2.0

Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0

NewsReader :
40tude Dialog 2.0.11.1
Gravity 2.5
Xnews 6.12

Pagers Internet :
Trillian Pro 3
ICQ 2004
MSN 7
XFire

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.8.4
POPFile 0.22.2
AdAware 6
HijackThis 1.99

Downloaders :
FlashGet 1.65

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.86
StyleXP 2.16
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.01
FileZilla 2.2.9
SmartFTP 1.0.981

Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.0
Netcaptor 7.5.3

Browsers d'images :
ACDsee 7.0.61
Xnview 1.66

Tweakers :
X-Setup Pro 6.6
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

MOBILEJEUX.COM

POUR UN MOBILE TOP TENDANCE !

Encore plus de produits sur www.mobilejeux.com!

JEUX MOBILES

LES MEILLEURS JEUX JAVA POUR TON MOBILE!

Nokia | Samsung | Sharp | Siemens | Motorola | Sagem | Sony Ericsson | LG

Commande seulement par téléphone

Les Triades et la Mafia Russe ont mis Los Angeles à feu et à sang. 260314

LA référence des jeux RPG sur votre mobile ! Un jeu exceptionnel, aux scénarii incroyables. 260350

Football Knockout soccer est l'un des jeux de football les plus réalistes ! 260365

Le but de ce jeu est d'établir quatre séquences ascendantes de cartes de même couleur. 260324

260368 · 260313 · 260204 · 260378 · 260358 · 260359 · 260347 · 260329 · 260268 · 260276 · 260304 · 260290 · 260367 · 260299 · 260221

260311 — Soit Tanner, l'agent spécial et le héros d'action, et fait s'effondrer les réseaux de vols de voiture dans les rues de Miami, d'Istanbul et de Nice.

260346 · 260325 · 260333 · 260296 · 260328 · 260322

260381 · 260349 · 260355 · 260246 · 260200 · 260354 · 260338 · 260282 TM · 260348 · 260182 · 260339 · 260240 · 260306 · 260152 · 260178

Nouveautés — Mutilation explosive avec ce jeu de puzzle. Rassembler les cellules de même couleur et faîtes les disparaître de l'écran. 260383

Buffy contre les vampires enfin sur votre mobile! 260380 — Nouveautés

Dans l'appel du devoir (call of duty), combattez à côté de vos frère d'armes. 260315

Tout le fun des machines à sous de Las Vegas est maintenant disponible en jouant à «Fruit Machine». 260366

Quel jeu pour ton mobile? Avant de passer ta commande, vérifie que ton mobile est bien compatible en allant sur notre site wap : wap.mobilejeux.com . (Mobile équipé WAP pour pouvoir télécharger nos jeux)

SONNERIES SINGLES, SONNERIES POLYPHONIQUES ET MONOPHONIQUES

RETROUVE LES SONS LES PLUS TENDANCES AVANT TOUT LE MONDE SUR MOBILEJEUX.COM

POLYPHONIQUES: NOKIA | SAMSUNG | SHARP | SIEMENS | SENDO | MOTOROLA | SAGEM | PANASONIC | SONY ERICSSON | LG | O2 ACTIVE MONOPHONIQUES: NOKIA | SAMSUNG | SIEMENS | SENDO | MOTOROLA | SAGEM

HOTTEST	SINGLE	MONO	POLY
OLDIER		115236	125236
IGHER		115290	125290
U'EST CE QUE CA TE FOUT		115297	125297
KE TOY SOLDIERS		115265	125265
LACK DESPERADO		115053	125053
UMP AROUND MILLENIUM		115103	125103
VANT DE PARTIR		114642	124642
EAVE (GET OUT)	174198	114198	124198
ABY CAKES	174427	114427	124427
EXY HONEY		114807	124807
E TE DIS NON		115292	125292
HE WORLD IS MINE		115300	125300
AMASITA		115295	125295
EEP IT DOWN		115293	125293
O.S -		115298	125298
OU CAN DO IT		114816	124816
Y BOO	174730	114730	124730
LT YA HEAD BACK	174869	114869	124869
HE WEEKEND		114868	124868
LOVE THEM HOES	174088	114088	124088
BELIEVE IN YOU	174900	114900	124900
REAM		114938	124938
UNDAY MORNING		114866	124866
URTAIN FALLS	174930	114930	124930
ERTIGO	175004	115004	125004
HETTOMUSICK		114635	124635

TOP RADIO	SINGLE	MONO	POLY
SWEET CHILD O MINE	171258	111258	121258
LA RIVIERE DE NOTRE ENFANCE		115106	125106
ENAMORAME		114790	124790
LAISSEZ MOI DANSER		114843	124843
TOUT AU BOUT DE NOS PEINES		115302	125302
FOUR TO THE FLOOR	173588	113588	123588
SI LOIN DE VOUS		114909	124909
HOMMES FEMMES		114948	124948
EN CHANTANT		115060	125060
CALL ON ME	174436	114436	124436

ROCK	SINGLE	MONO	POLY
SWEET CHILD O MINE	171258	111258	121258
BLACK BETTY		113761	123761
SHE WILL BE LOVED	174236	114236	124236
LIVING ON A PRAYER	171376	111376	121376
NOVEMBER RAIN	172596	112596	122596
BAT OUT OF HELL	171286	111286	121286
VERTIGO	175004	115004	125004
BROKEN		114349	124349
THIS LOVE	173842	113842	123842

DANCE	SINGLE	MONO	POLY
CALL ON ME	174436	114436	124436
MY MY MY		114619	124619
COME WITH ME		113678	123678
PRETTY GREEN EYES		112877	122877

REGGAE	SINGLE	MONO	POLY
ANGEL	171114	111114	121114
I'M STILL IN LOVE ..	173410	113410	123410
GET BUSY	172634	112634	122634
TURN ME ON	173100	113100	123100
DUDE		113702	123702

R&B	SINGLE	MONO	POLY
BABY CAKES		114427	124427
MY BOO	174730	114730	124730
BURN	173800	113800	123800
YEAH	173546	113546	123546
F*** IT (I DON'T WANT)	173519	113519	123519
CONFESSIONS PART 2	174219	114219	124219
KARMA	174665	114665	124665
HAPPY PEOPLE		114184	124184
BABY BOY	172933	112933	122933
DIP IT LOW	173802	113802	123802
I DON'T WANT TO KNOW	173805	113805	123805
GOODIES	174599	114599	124599
FREE		114632	124632

SERIES TELE	SINGLE	MONO	POLY
THE SIMPSONS		111132	121132
FRIENDS - I'LL BE THERE	171152	111152	121152
BENNY HILL		111139	121139
BAD BOYS		114319	124319
SEX AND THE CITY		111673	121673

RAP	SINGLE	MONO	POLY
JUST LOSE IT	174789	114789	124789
GANGSTERS PARADISE	171128	111128	121128
MILLIONAIRE	174458	114458	124458
DROP IT LIKE ITS HOT		114879	124879
TILT YA HEAD BACK	174869	114869	124869
HEY YA	173176	113176	123176
P.I.M.P	172599	112599	122599
MY BAND	173795	113795	123795
MY PLACE	174500	114500	124500
HOW COME	174169	114169	124169

FILMS	SINGLE	MONO	POLY
LA VERITE SI JE MENS		115006	125006
CHAPEAU MELON ET BOTTES..		115011	125011
LA BEUZE		115024	125024
LE PERE NOEL EST UNE ORDURE		115025	125025
LE DINER DE CONS		115026	125026
LE GENDARME DE ST TROPEZ		115027	125027
LES BRONZES FONT DU SKI		115029	125029
LES CHORISTES		115030	125030
LES AVENTURES DE RABBI ..		115041	125041
MISSION IMPOSSIBLE		111121	121121
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX		114639	124639
ROCKY		112481	122481
DIRTY DANCING		111249	121249
THE ITALIAN JOB		111622	121622
BRAVEHEART		113090	123090

SONNERIES SINGLES Des sonneries juste comme le vrai son! Oui, la vraie musique avec le vrai chant! Artiste non original Nokia | Sony Ericsson | Motorola | Sagem | Panasonic | Siemens | Samsung | Sharp | LG

Pour commander ton produit

Tel

France 0899 650 061
Belgique 090 351 971 (1.49€/min)
Suisse 0901 960 960 (4.93CHF/min)

SMS

ENVOIE JOYS + CODE PRODUIT
ex: JOYS + 111123
au 82885 — 1.50 € /SMS

SUPPORT

N° Indigo 0825 300 602 — 0.15 €TTC / min
+44 1604 498921
mobilejeux.com est là pour vous!

Sound FX

DES SONS BIZARRES POUR TON MOBILE!

PET	221563	FOUET	221576
ROT	221543	BRUIT SEC	221559
SIFFLEMENT	221525	CARILLON	221545
RIRE DE FOU	221524	GLOUGLOU	221542
ROT GRAS	221523	SONNETTE	221520

Compatibilité identique aux sonneries singles

LOGOS COULEUR

Nokia | Samsung | Sharp | Siemens | Motorola | Sagem | Panasonic | Sony Ericsson | LG

APPORTE DE LA VIE A TON MOBILE !

250353 · 250453 · 253382 · 250240 · 253264 · 254090 · 253456 · 253555 · 252844 · 253436 · 253958

250455 · 250588 · 250275 · 250304 · 252322 · 253217 · 251490 · 252188 · 252186 · 253810 · 251764

250607 · 253659 · 250511 · 250443 · 252569 · 253710 (Nouveautés) · 250627 · 250549 · 250449 · 253326

Mobile équipé WAP pour pouvoir télécharger nos logos couleur. Toute notre sélection sur www.mobilejeux.com (Web & WAP)

ANIMAUX

253587 · 254075 · 253577

AUTOS

Porsche Rally Car	251670
Lamborghini	251666
Mini Cooper	252241
Jaguar XK220	252231
Jaguar E Type	251674

251680 · 252218 · 252294

SEXY Footballeuses!

France 253748 · PSG 253505

Decouvre notre nouvelle collection de photos couleur!

Real Madrid	253506
Brésil	253488
Angleterre	253738
Italie	253494
Allemagne	253750
Portugal	253770

NOKIA, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, LG, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON

Pour plus de photos sexy sur votre équipe, visite www.mobilejeux.com

Encore plus de produits top délire sur www.mobilejeux.com. Avant de commander, vérifie que ton mobile est bien compatible en appelant le N° Indigo 0825 300 602 0.15 €TTC / min

- 18 ans: DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. TARIFS : depuis un poste fixe : 08.99 : 1.35 € /appel + 0.34 €/min, Belgique: 0903 : 1.49 €/min, Suisse : 0901: 4.93 CHF/min . Par SMS 82885 : 1.5€/par SMS + prix d'un SMS, 2 SMS par téléchargement. WAP: wap.mobilejeux.com. Mobilejeux.com - Infomedia Services Limited - 7 Premier Court, Moulton Park - Northampton NN36LF - Angleterre. Liste des téléphones compatibles sur www.mobilejeux.com ou sur notre site WAP : wap.mobilejeux.com. Droits d'auteurs payés à MCPS & PRS. Un problème, contactez nos conseillers au N° Indigo 0825 300 602 0.15 €TTC / min ou écrivez nous à support@mobilejeux.com.

SMS+ 82885 — 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

Quoi de Neuf

par Caféine



Thrustmaster Internet Phone & Video Kit

Pour 50 euros, téléphonez gratos partout ! C'est un peu le rêve de votre nana, qui appelle sa copine Sabrina tous les soirs pendant quatre heures, qui prend forme. Un micro casque, une petite webcam prévue pour s'accrocher partout et le logiciel Skype réalisent ce tour de force. Petit souci, il faut donc supporter Skype et les boulets qui vous appellent juste pour voir si ça marche. Ensuite, il faut avouer que la qualité de l'ensemble est correcte, sans plus. Vu la gamme de prix, ne jouez pas les surpris, c'est assez logique. Nan, le pire dans tout ça, c'est qu'il faut accepter que votre copine squatte votre PC pour discuter avec cette gourdasse de Sabri' qui va en plus pouvoir lui montrer ses nouvelles bottes roses top fashion. La visiophonie n'a pas que des avantages, loin de là.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.fr
Prix : Environ 50 euros





Zboard

L'idée du Zboard est tentante : on dispose d'une base USB où viennent se fixer des jeux de touches différents selon votre distraction du moment. Dans le package de base (testé en Qwerty), vous avez un clavier normal et un autre dédié aux FPS et dans une moindre mesure aux MMO. Son gros avantage est qu'il est possible de presser sept touches à la fois. Les poulpes seront contents. Malheureusement, si vous êtes habitué à jouer au clavier, le bénéfice est loin d'être évident. Le positionnement changeant des touches nécessite de se réhabituer au nouveau placement à chaque fois. Et surtout à une dépense de plus pour avoir les modèles dédiés à vos jeux préférés : il existe déjà quatre éditions spéciales, pour WoW, Doom 3, EQ2 et MoH. Et je doute que chaque édition soit disponible en version Azerty… En plus, arriver à taper correctement avec les claviers dédiés au jeu est loin d'être évident et personnellement je n'aime pas du tout le feeling de la frappe du Zboard. Si l'idée de départ est intéressante, la réalisation n'est pas encore à la hauteur. Vu le prix modéré, les plus curieux peuvent toujours tenter l'aventure.

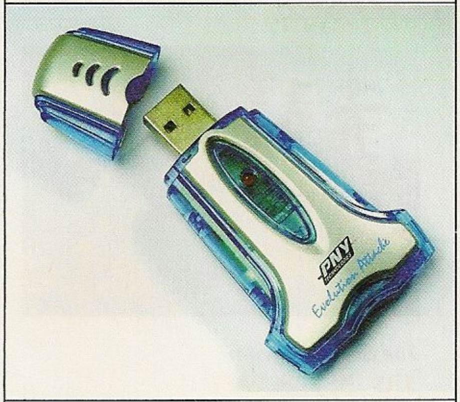
Fabricant : Ideazon
Site Web : www.zboard.com
Prix : Environ 60 euros



Altec Lansing MX5020

Au risque de paraître vieux jeu, j'ai toujours préféré les kits 2.0, sans caisson de basses, aux kits 2.1 où trop souvent les satellites offrent un son ridicule censé être vaguement rattrapé par des basses exagérées. Manque de chance, les kits 2.0 sont généralement des trucs bas de gamme en plastoc qui n'offrent qu'une bouillie de sons à vos délicates oreilles.
Qu'il est loin le temps des Sirocco Spirit de Videologic… Bref, en déballant les MX5020, je me préparais à écrire une critique saignante, pour défendre la cause du bon son stéréo de jadis. Raté, j'ai été obligé de ranger mes idées préconçues. Quel que soit le type de musique, le son des MX5020 est net et précis, les basses présentes même si le tout manque évidemment d'un peu de coffre.
Ça reste le meilleur kit 2.0 que j'aie écouté depuis longtemps. Vu la puissance annoncée de 12 Watts au total, le résultat est très satisfaisant. Tous les contrôles (volume, ON/OFF, basses et aiguës) sont sur l'enceinte de droite, sans oublier une prise casque.
Une petite trappe qui vient se rabattre complètement sous l'enceinte cache normalement ces commandes. Bien pensé. Dans ces conditions, le prix semble justifié, surtout qu'on trouve des magasins qui vendent ce kit dans les 80 euros ou moins. Cherchez un peu !

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.alteclansing.fr
Prix : Environ 90 euros



PNY Evolution Attaché

L'imagination des concepteurs de gadgets pour geeks n'a pas de limites. Dernier truc en date, cette clé USB lecteur de cartes mémoire. Elle gère quatre formats différents mais souffre d'une vitesse de transfert assez limitée (genre 1 Mo/s sur un Memory Stick, idem quand on utilise sa mémoire interne) malgré sa gestion de l'USB 2.0. Les formats en question sont les Memory Stick normaux et pro, SD Secure et Multimedia Card. PNY livre un petit câble de rallonge USB qui évitera de s'arracher les cheveux vu que ce produit est un peu trop large pour être branché directement sur certains PC. Dommage que la vitesse de transfert soit si lente, l'idée est intéressante.

Fabricant : PNY
Site Web : www.pny.fr
Prix : Environ 35 euros (128 Mo) et 50 euros (256 Mo)



TviPad Spider-Man

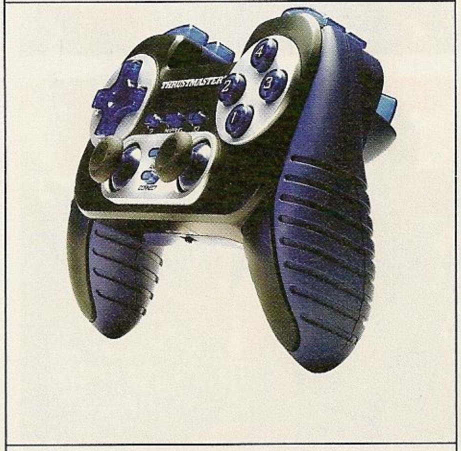
Autant je trouve les émulateurs amusants, autant cette vague de produits pourris qui jouent sur notre nostalgie de vieux croulants du jeu vidéo doit cesser. Vite. Même les gosses regardent ce truc à base de Spider-Man de travers. C'est dire. Comme pour la version Atari 2600 (du même profanateur), on se retrouve avec un joystick d'un autre âge en main, qui se branche directement sur votre TV en RCA. Tout ça pour jouer en pleurant sur des trucs en trois couleurs qui vont vous faire regretter les jeux en flash qui permettent de passer le temps au bureau. Achetez un Pez pour vous rappeler votre enfance, c'est plus efficace.

Fabricant : Jakks Pacific Inc., distribué par Lansay
Site Web : www.jakkstvgames.com
Prix : Environ 35 euros

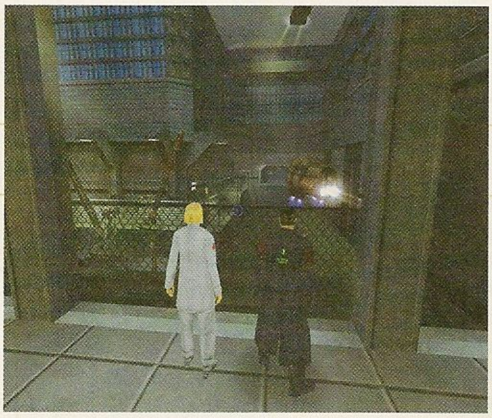
Thrustmaster Wireless Dual Trigger

Ce joypad sans fil souffre des mêmes défauts que son petit frère filaire déjà testé dans ces colonnes. À savoir une prise en main assez délicate dès qu'il s'agit d'agiter ses petits doigts sur les gâchettes situées sur la tranche, dans le plus pur style d'une manette PS2. La croix de direction digitale n'est pas non plus un modèle du genre, même si on a vu largement pire sur PC. La bonne idée de ce pad reste les deux gâchettes supplémentaires à pression analogique qui feront le bonheur des amateurs de jeux de course qui sont réfractaires à l'achat d'un volant. Et j'avoue qu'il est quand même agréable de pouvoir s'éloigner un peu de son 22 pouces de bourgeois pour jouer tranquillement à PES4. Les amateurs/trices de vibrations seront en plus aux anges, ce pad wireless les gère sans problème. Bref, un bon produit qui serait parfait avec un petit lifting de la prise en main. Possesseurs de gros doigts boudinés, passez votre chemin.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.fr
Prix : Environ 40 euros







Face of Mankind

UNE PETITE VISITE DANS L'ESPACE ? VOUS GÊNEZ PAS, C'EST GRATUIT !

L'open bêta de Face of Mankind ouvre ses portes à partir du 28 janvier. Tous ceux qui désirent participer à cette phase de test peuvent s'inscrire sur le site officiel (http://fomportal.com/) en créant un compte gratuitement. C'est l'occasion d'essayer ce jeu massivement multijoueur futuriste développé par Duplex Systems. Ce n'est pas parce que World of Warcraft arrive qu'il faut s'abstenir d'essayer les autres titres du genre. Au fait, il paraît que WoW sort le 11 février, c'est la dernière rumeur à la mode... Mais chut ! On ne vous a rien dit.



The Sage of Ryzom

TRY ME, PLEASE !

Nevrax propose une nouvelle offre d'essai pour une période de 14 jours dans le monde d'Atys. Ce séjour entièrement gratuit, qui ne nécessite aucune donnée de carte bancaire, est disponible à cette adresse : http://ryzom.fr/freetrial. Sachez tout de même que le client pèse un peu plus de 1 Go. Ceux qui ont quitté précipitamment ce titre peuvent toujours s'y remettre pour voir si les changements apportés par les patchs leur conviennent. Quant aux nouveaux venus, ça leur permet de goûter à ce jeu s'ils ont loupé sa sortie au mois de septembre dernier.



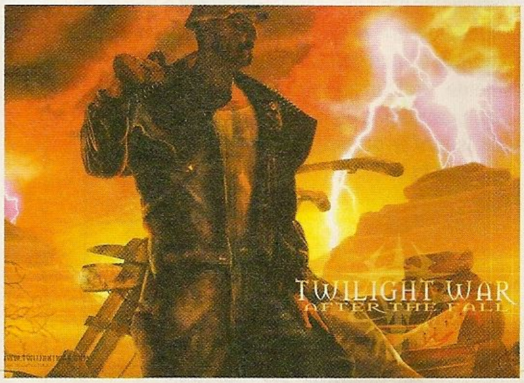
ÉDITO

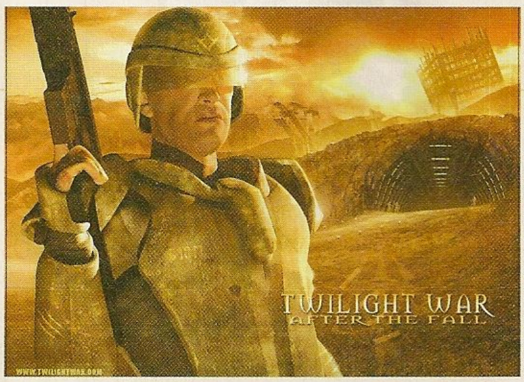
LÀ ÇA DEVIENT GRAVE, LES MMO DE QUALITÉ SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX. LE PLUS DUR DANS TOUT ÇA, C'EST DE TROUVER LE TEMPS DE TOUT ESSAYER ET VU CE QUI NOUS ATTEND EN 2005, NOUS NE SOMMES PAS PRÈS DE RÉCUPÉRER LES HEURES DE SOMMEIL PERDUES EN 2004.

Twilight War

DEALER DE BUFFS

Contrairement aux idées reçues, le jeu vidéo n'est pas réservé à des ados boutonneux mal dans leur peau. Loin de là même, puisque le public accroc à ce loisir depuis de longues années commencent à prendre de la bouteille. Du coup, Smiling Gator a décidé de développer un jeu massivement multijoueur s'adressant à un public mature. En gros, à des gens ayant entre 20 et 40 ans. Dans Twilight War, le joueur doit survivre dans un univers post-apocalyptique composé de cités en ruine peuplées d'une civilisation sans foi ni loi. La particularité de ce monde réside dans l'abondance de produits illégaux.
Il y aura donc bon nombre de drogues pouvant être utilisées médicalement pour soigner les blessures ou à la manière d'un buff pour améliorer certaines capacités de votre personnage. Les développeurs prévoient même d'implémenter un système d'addiction à certaines drogues. Côté moyens de transport, il est possible de piloter divers véhicules qu'il faudra entretenir et alimenter en carburant. L'utilisation d'armes suit globalement le même principe puisque chaque coup de feu use l'objet qu'il faut alors réparer régulièrement ou remplacer. Notez que les combats se dérouleront à la manière d'un FPS afin d'obtenir une action rapide mettant en avant les réflexes du joueur. Mais n'allez pas croire que l'aspect évolution du personnage a été mis de côté pour autant. Bien au contraire. Les points d'expérience seront bel et bien présents afin d'améliorer les compétences de votre héros. Tout ça s'annonce plutôt prometteur, il nous tarde de voir tourner ce MMO développé avec le moteur d'Half-Life 2. Et comme on pouvait s'y attendre, sa date de sortie est annoncée pour dans longtemps : un jour en 2006.

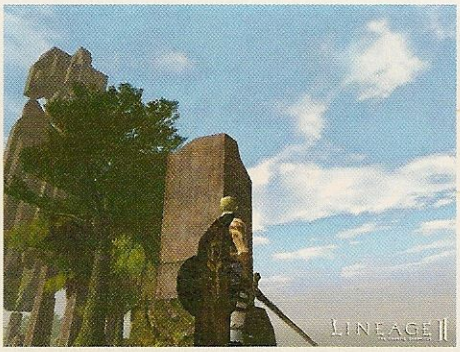






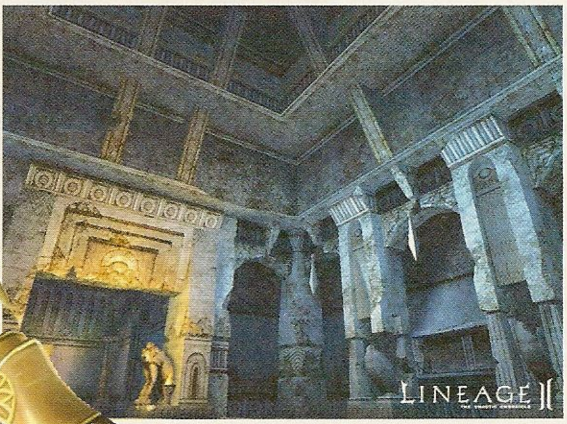
Lineage II

LA SOLUTION ANTI-BOT ?





Une énorme polémique est en train de circuler dans la communauté de Lineage II par rapport à l'implantation de Gameguard.
Ce programme conçu par nProtect sert, soi-disant, à régler les problèmes de sécurité relatifs aux MMO. Entendez par là qu'il interdit aux utilisateurs de logiciels permettant de tricher ou d'utiliser un bot de venir importuner les joueurs honnêtes.
Malheureusement, tout le monde y va de sa petite rumeur en disant tout et n'importe quoi au sujet de Gameguard : le fait qu'il s'agisse d'un spyware qui servira à NCsoft pour analyser toutes vos données persos, l'impossibilité de faire une vidéo de fan par l'intermédiaire d'un logiciel tiers, etc. Selon le communiqué officiel, Gameguard tourne entièrement à l'intérieur du client de Lineage II et il n'affecte pas les applications qui tournent indépendamment du jeu. Il ne s'agit aucunement d'un spyware et il ne sert que de carapace autour u client de Lineage II afin d'éviter qu'un programme tiers n'interagisse avec.
Une solution anti-bot ? Allez savoir. Quoi qu'il en soit, Gameguard a été implémenté en Corée et sur le Server Test Public de la version US lors de la sortie de Chronicle 2. Pour avoir joué sur le STP, je n'ai ressenti aucune différence notable. ça ne ralentit pas le jeu, n'influe pas sur le ping et n'empêche aucunement de réaliser des vidéos avec un logiciel tel que Fraps. À croire que tous les cheaters se sont donné le mot pour créer une vague de panique auprès des utilisateurs clean de L2. Même si ce programme n'est pas la solution miracle contre les boulets qui ne veulent pas suivre les règles, il faudra bien faire avec puisque Gameguard sera implémenté très prochainement sur tous les territoires. Dans un autre registre, notez que ces chanceux de Coréens vont découvrir Chronicle 3 dès la fin du mois de janvier sur leur Server Test. On apprend qu'il y aura enfin des capes, qu'une quête de niveau 75 permet d'avoir une seconde profession pour devenir, par exemple, Gladiator/Paladin. Bref ça s'annonce très très bien et on pourra vous en dire plus dès le prochain numéro.

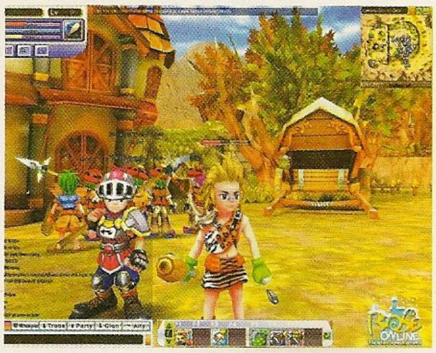




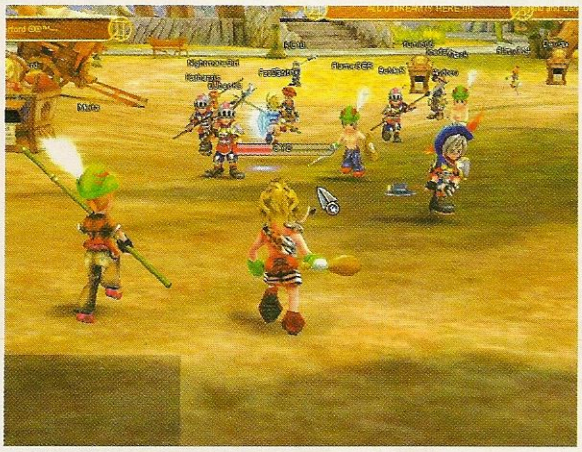
R.O.S.E Online

LE NOUVEAU MMO MADE IN KOREA





Rush On Seven Episodes, communément appelé R.O.S.E Online, est le tout dernier jeu massivement multijoueur coréen développé par Gravity, créateur de Ragnarok Online. Visuellement, ROSE offre un style très proche de Ragnarok Online par son côté mignon et enfantin. Ce qui ne l'empêche nullement de posséder une profondeur de jeu que certains gros titres du genre peuvent lui envier. L'histoire se déroule dans un univers très vaste composé de sept planètes uniques possédant leur propre environnement. Il est évidemment possible de choisir différentes classes et jobs (Soldier, Muse, Hawker, Dealer) au fil de votre progression. Votre avatar évolue en cumulant des compétences apprises par l'intermédiaire de points d'expérience et divers objets récupérés sur les dépouilles des monstres. Bref, on casse du mob comme d'habitude. Il est également possible de varier les plaisirs grâce aux nombreuses quêtes présentes sur les différentes planètes. Divers moyens de transport sont mis à la disposition des joueurs pour voyager, comme des vaisseaux ou des véhicules du type buggy nommé Carts. Le but principal est d'appartenir à une guilde et de se battre pour posséder un château. Une fois que vous devenez roi de votre planète, vous y exercez une autorité politique et économique. Par la suite, il est même possible de conquérir les autres planètes. Mon avis est qu'il va falloir quelques années pour qu'une guilde puisse dominer l'univers. Ça donne vraiment l'impression d'être dans la version 8/12 ans de Lineage II. D'ailleurs, l'interface et la prise en main sont identiques au titre de NC Soft. Voilà encore un MMO qui peut tirer vers le bas votre nombre d'heures de sommeil, à condition de ne pas être allergique à l'ambiance graphique. Surtout qu'actuellement R.O.S.E Online est entièrement gratuit pour tout ceux qui désirent le tester. Il suffit juste de télécharger le client de 310 Mo en suivant ce lien : www.roseon.com/Pds/Down.asp.

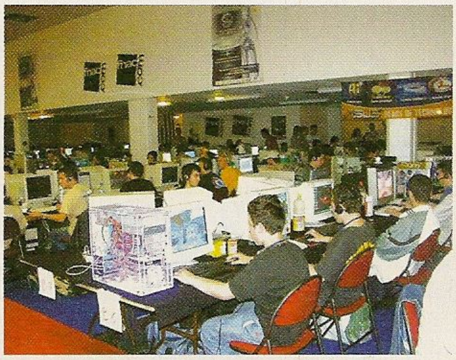




Gamers Assembly

LA ROLLS DES LAN

La sixième édition de la Gamers Assembly va se dérouler du 26 au 28 mars 2005 dans la Vienne. Cet énorme LAN Party rassemblera les 800 meilleurs joueurs français autour de différents tournois. On retrouvera donc Counter-Strike, Quake 3, Warcraft III, Halo 2, Pro Evolution Soccer 4 et même Dance Dance Revolution. Comme à l'accoutumée, de nombreuses récompenses seront remises aux vainqueurs. Sachez que l'entrée est gratuite au public et que des animations ainsi que des séances d'initiation à l'informatique et au multimédia seront proposées. Pour ceux qui désirent participer et en savoir plus, il suffit de vous rendre sur le site officiel : www.gamers-assembly.net.





Dark Throne & Slayer Online

DU MMO GRATOS COMME S'IL EN PLEUVAIT

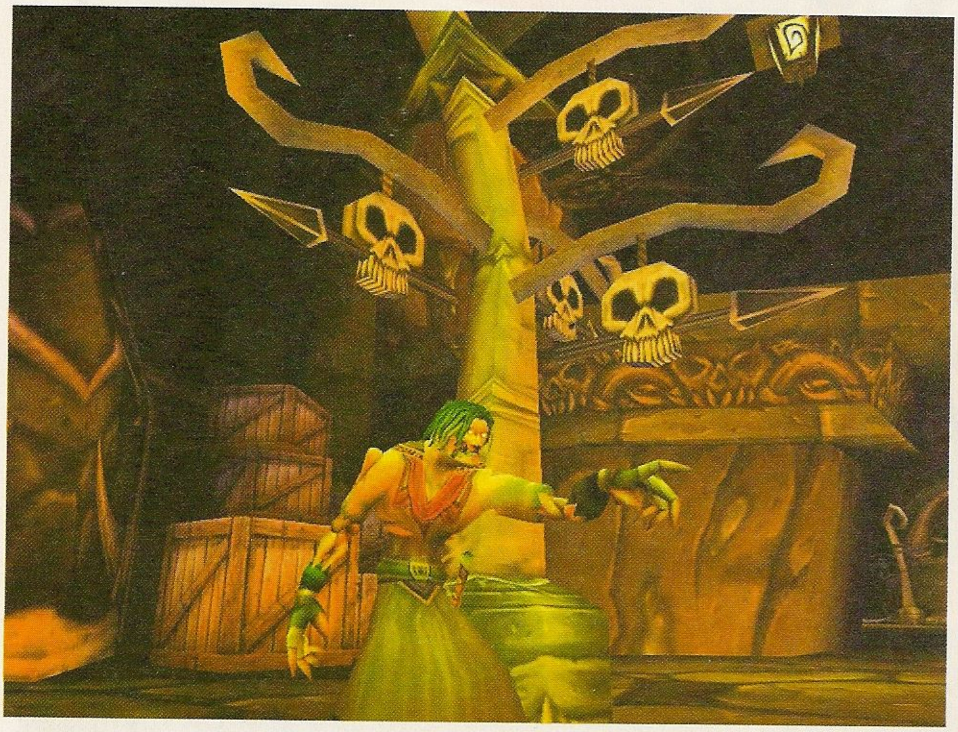
Au milieu de tous ces monstres du MMO dont tout le monde parle, et de tous ces abonnements mensuels à payer, se cachent quelques titres avec moins d'ambition mais non sans intérêt. C'est le cas de Dark Throne (www.darkthrone.com) et Slayer Online (www.slayersonline.info). Deux jeux massivement multijoueurs dont la principale particularité est d'être entièrement gratuits. On ne va donc pas épiloguer durant dix pages pour vous présenter ces deux titres puisque le mieux est encore d'aller les essayer. Quand il n'y a rien à débourser autant en profiter. Une petite visite sur les sites officiels et quelques secondes d'inscription seront suffisantes pour commencer l'aventure, qui peut même se poursuivre au bureau vu que tout ça se déroule sur le web.


SPÉCIAL SOLUTIONS
148 PAGES DE SOLUTIONS ET D'AIDES !
HORS-SÉRIE N°8
Jeux Vidéo Magazine
Tout pour finir vos jeux
HALF-LIFE 2
La solution complète des aventures de Gordon Freeman
PRINCE OF PERSIA 2
L'aide de jeu intégrale pour finir en moins de mille et une nuits !
HALO 2
Tous les secrets de la quête de Master Chief
Grand Theft Auto San Andreas
Plan + Soluce
Finissez GTA à 100%
L'emplacement illustré des Tags, Photos, Huîtres, Fers à cheval... Les autres Défis et tous les tips !
+ LES SOLUTIONS ET NOS GUIDES POUR :
PRO EVOLUTION SOCCER 4 - THE GETAWAY 2
KILLZONE - STAR WARS BATTLEFRONT
future games

Massivement multijoueur

2005, L'ANNÉE DU MMO

DES PLUS PROMETTEURS AUX MOINS ATTENDUS, VOILÀ UN POINT SUR TOUT CE QUI VA DÉBARQUER TOUT AU LONG DE L'ANNÉE 2005 EN MATIÈRE DE JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR. ET JE PEUX VOUS GARANTIR QUE ÇA VA FAIRE MAL !



Avec World of Warcraft, Blizzard a réussi à convaincre les plus allergiques au genre de se lancer dans l'aventure du MMO.

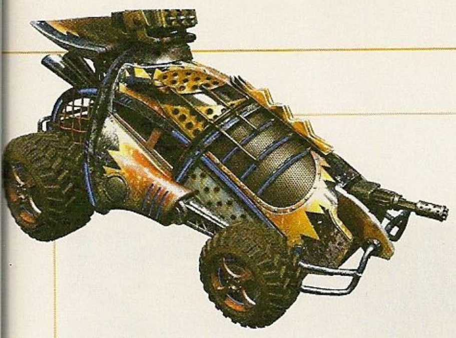


Vous avez sûrement l'impression que nous vous rabâchons sans cesse les oreilles avec les titres massivement multijoueurs ? Eh bien vous avez raison ! D'ailleurs, il va falloir vous y habituer car ce genre, qui rassemble des centaines de milliers de joueurs dans un univers persistant, est en plein essor depuis quelques années. Aujourd'hui, il est même incontournable pour tout joueur PC. Ce n'est pas pour rien que, ces derniers temps, les annonces de MMO prolifèrent plus que les bactéries dans la bouffe d'un mauvais traiteur chinois. Il faut dire que les développeurs voient dans ce secteur une poule aux œufs d'or. Face au piratage des titres solos, il est bon de rêver d'avoir les hordes d'abonnés d'un Lineage ou d'un Everquest. Mais la vie des MMO n'est pas couronnée que de succès. Qui se souvient de Myst Online ? Effacé des mémoires. Ou de Earth and Beyond ? Porté disparu. Eh oui, la chute peut être douloureuse et coûter énormément d'argent aux développeurs. Aujourd'hui, le marché est quasi saturé par des titres majeurs qui s'adressent à des publics relativement différents : Lineage II pour les hardcore gamers accros au PvP (Joueur contre Joueur), Everquest 2 orienté PvE (Joueur contre Environnement), sans parler de World of Warcraft qui joue sur les deux tableaux (PvP et PvE) avec en prime une grande facilité d'accès. L'énorme industrie qu'est devenu le MMO sort en plus progressivement des sentiers battus en proposant d'autres styles que l'éternel univers Heroic Fantasy.

Et ça marche ! City of Heroes en est le parfait exemple : des super-héros aux pouvoirs détonants qui tapent du vilain dans un univers haut en couleur. Tous ces succès n'empêchent pas différents projets de voir le jour et, croyez-moi, l'année 2005 va être riche en MMO en tout genre, qu'il s'agisse de titres originaux ou basés sur des licences à succès. Il faut tout de même noter qu'on parle de moins en moins de MMORPG proprement dit mais tout simplement de jeux massivement multijoueur. Ce qui permet d'ajouter de nombreux titres au catalogue : en voici quelques-uns des plus attendus cette année.

CYD



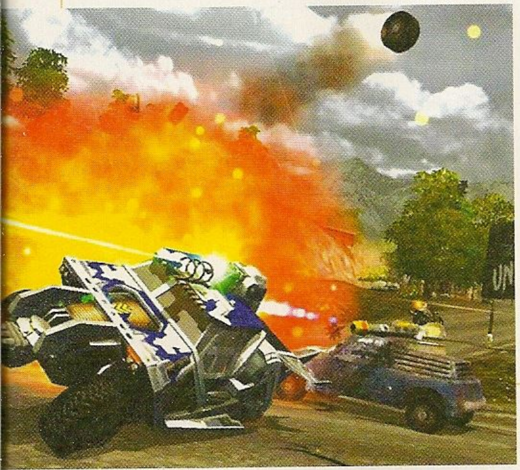


AUTO ASSAULT

Auto Assault fait partie de ces titres novateurs dans lesquels votre avatar n'est autre qu'un véhicule entièrement personnalisable comme peut l'être votre personnage dans un MMO dit « classique ». Le but principal s'oriente vers la puissance destructrice du véhicule. Il faut se déplacer dans un univers futuriste post-apocalyptique pour accomplir des missions afin d'obtenir les fonds nécessaires pour s'équiper d'armes en tout genre (lance-roquettes, lance-flammes, etc.). Par la suite, améliorer ses



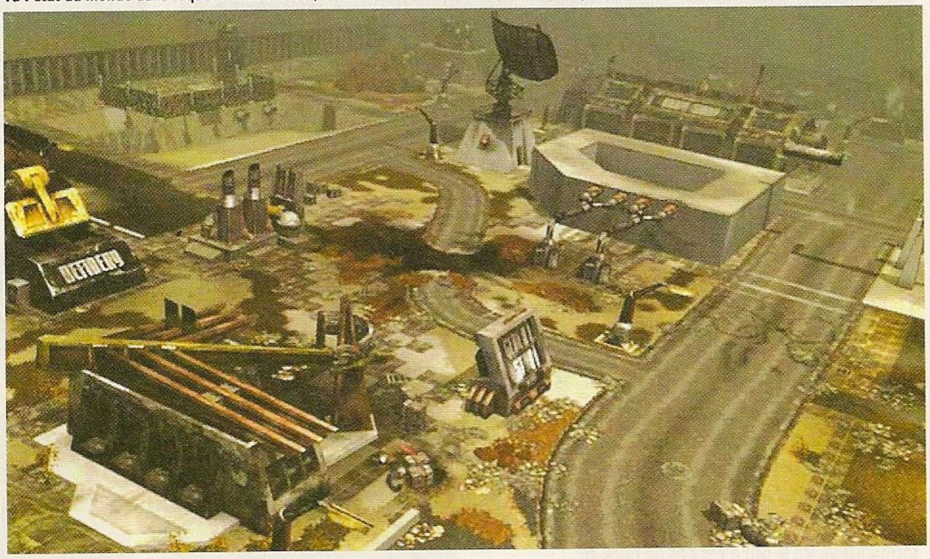
Auto Assault nous promet de l'action pure et dure au milieu de poursuites endiablées.



compétences, comme Combat, Tech, Theory ou Perception, est une priorité. Un des aspects les plus innovants d'Auto Assault est son environnement totalement destructible. Vous pouvez rouler sur tout ce que vous croisez lors de vos balades et même percuter les arbres et les maisons positionnés au bord de la route. D'ailleurs, le moteur physique semble tout à fait approprié au style « tout destructible » du jeu. Lorsqu'un véhicule traverse un mur, ce dernier se fissure, une partie du toit risque de s'effondrer et des éclats de bois et de verre sont éparpillés partout. Mais la destruction du décor n'est pas un but en soi, il faut également faire face à des ennemis comme des tanks, des jeeps ou encore de l'infanterie. C'est donc un véritable jeu de combat de véhicules auquel nous avons affaire. C'est bien joli tout ça, mais comment allons-nous gérer des batailles peuplées de milliers de joueurs ? Tout simplement grâce aux missions d'instance. Ce concept relativement nouveau, que l'on retrouve dans bon nombre de MMO actuels, permet à un groupe de joueurs de réaliser une mission ou une quête sans être dérangé par d'autres joueurs. En gros, une zone est réservée spécialement à votre groupe. C'est simple et diablement efficace pour éviter tous les boulets qui arpentent le monde du online. L'idée des instances dans Auto Assault



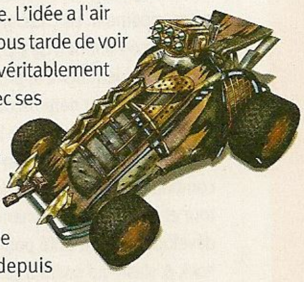
Vu l'état du monde dans lequel il faut évoluer, on n'a aucun remords à le détruire un peu plus.

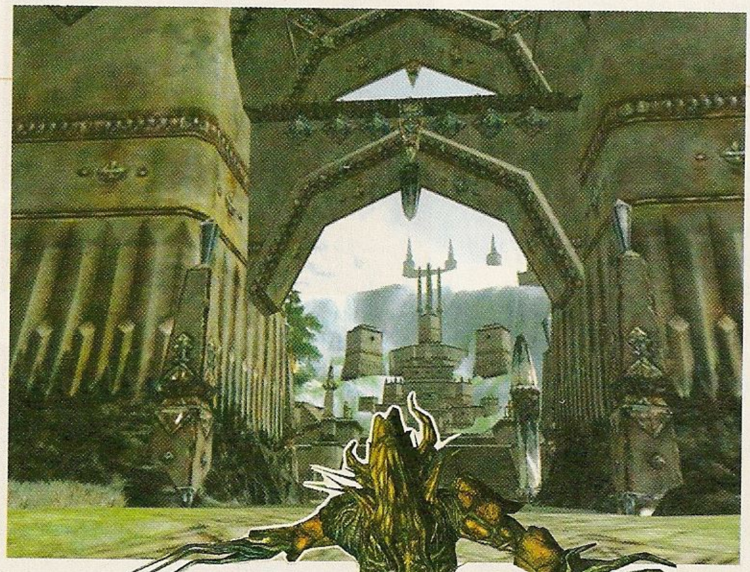


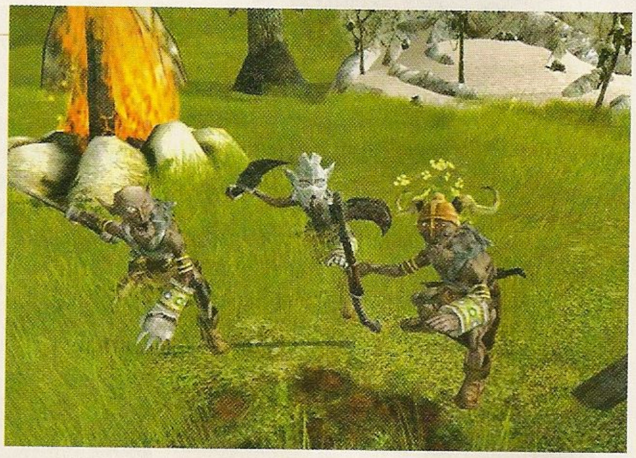


permet également aux actions d'un joueur d'influencer le monde. Par exemple, votre tâche consiste à détruire un barrage durant une mission. Une fois de retour dans le monde global du jeu en sortant de l'instance, le barrage est tel que vous l'avez laissé avec les débris éparpillés à côté. Néanmoins, les missions en instance transforment le monde du joueur et non pas le serveur dans son ensemble. L'idée a l'air plutôt attrayante, mais il nous tarde de voir comment tout cela va être véritablement géré. Quoi qu'il en soit, avec ses multiples missions, ses arènes PvP et son système d'amélioration de véhicules, Auto Assault devrait satisfaire de nombreux joueurs rêvant depuis longtemps d'un Mad Max à la sauce multijoueur.

Éditeur : NC Soft
Développeur : Net Devil
Site officiel : www.autoassault.com
Sortie prévue : 1er semestre 2005







Dans ce genre de situations, c'est sympa d'incarner un Hobbit pour se planquer dans un buisson.

MIDDLE-EARTH ONLINE

Midde-Earth Online est à Lord of the Rings ce que Galaxies est à Star Wars. C'est-à-dire un MMO réalisé à partir d'une licence. Et pas des moindres puisque les développeurs doivent retranscrire l'univers merveilleux de Tolkien en jeu massivement multijoueur. Ici, le but n'est pas de faire de Middle-Earth Online une simple adaptation du monde du Seigneur des Anneaux basée uniquement sur l'exploration, mais de réunir le plus grand nombre de monstres et de joueurs afin de créer des batailles épiques.
À vous de choisir votre confrérie et de vous battre pour ou contre le seigneur Sauron. Ça ne va pas être une tâche facile même si Turbine a l'expérience du jeu online depuis Asheron's Call premier du nom. Évidemment, on retrouvera toutes les races de la franchise : les nains, les elfes, les hommes...
La création de personnage semble être très poussée et les joueurs pourront acquérir une demeure au fil de leur évolution. Espérons tout de même que les développeurs ne se laissent pas porter par le succès de cette licence en se disant : « Quoi qu'il advienne, on aura des abonnés ». En tout cas, Middle-Earth Online déboulera plus tôt qu'on ne le croit puisqu'il est prévu pour le début d'année 2005. Ah ah.



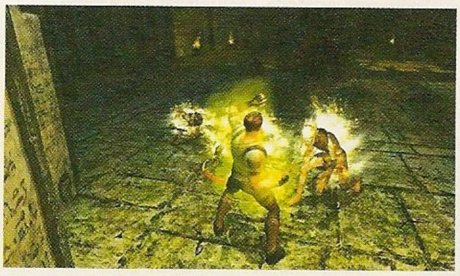


Éditeur : Microsoft Games
Développeur : Turbine
Site officiel : www.middle-earthonline.com
Sortie prévue : 1er semestre 2005

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

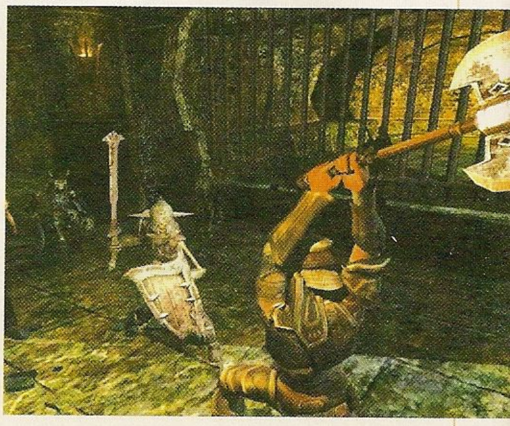
Comme c'est le cas pour Middle-Earth Online, il s'avère bien difficile de posséder la licence de D&D puisque les développeurs savent pertinemment qu'ils sont attendus au tournant par des milliers de fans.
Dans ce cas précis, il s'agit d'accros au jeu de rôle sur table depuis des années. Notez que D&D Online n'en est qu'à ses balbutiements côté développement. La création de personnages ne propose pour le moment rien de plus que de choisir quelques classes. Évidemment, le produit final permettra une création d'avatar nettement plus aboutie avec de nombreuses options. Pour l'heure, il faut savoir que D&D Online diffère de sa version papier au niveau des combats. Adieu la lenteur des affrontements au tour par tour et vive les duels dynamiques en temps réel. Les développeurs ont opté pour un gameplay très orienté hack & slash qui ravira à coup sûr les amateurs de Diablo. Pour le reste, on nage en plein brouillard. Espérons juste que ce titre ne sorte pas trop tôt car même s'il voit le jour en décembre 2005, ça paraît encore prématuré.



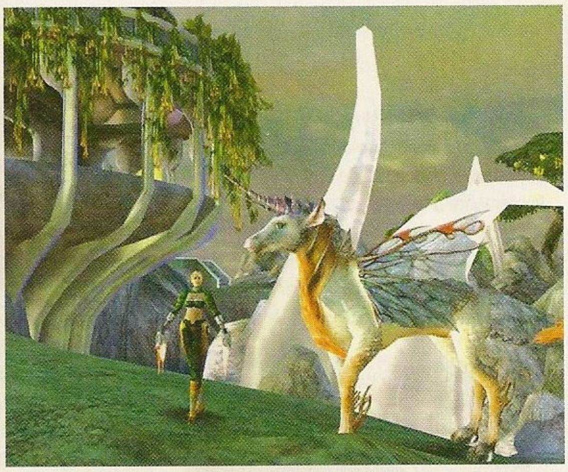


Éditeur : Atari
Développeur : Turbine
Site officiel : www.ddo.com
Sortie prévue : 2e semestre 2005

Des donjons, des combats... Encore des donjons, toujours des combats... Bienvenue dans le monde palpitant de Dungeons & Dragons.





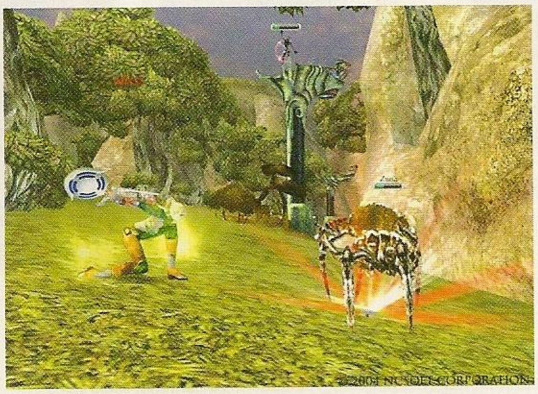


TABULA RASA

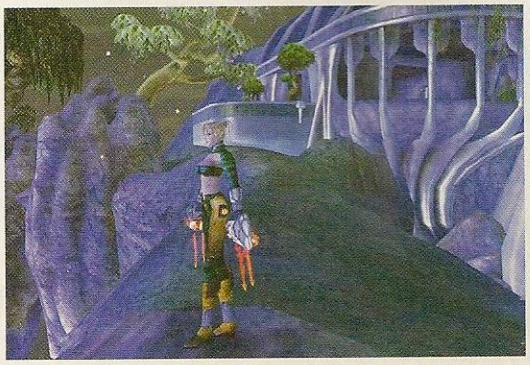


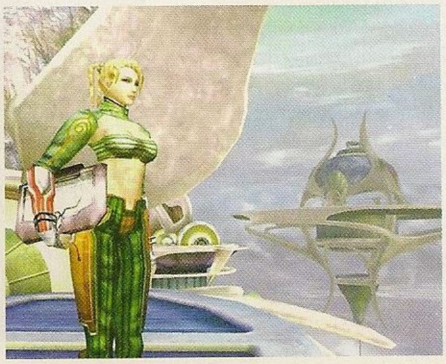
Éditeur : NC Soft
Développeur : Destination
Site officiel : www.playtr.com
Sortie prévue : Automne 2005

Le nom Richard « Lord British » Garriot doit forcément vous dire quelque chose puisque ce personnage emblématique travaille dans le jeu vidéo depuis plus de 25 ans. Il est le père de la série Ultima et du premier MMO (Ultima Online) digne de ce nom qui est encore populaire sept ans après sa sortie. Tabula Rasa marque le retour de Garriot aux jeux massivement multijoueurs. Il est vrai que Ultima Online a eu un succès monstrueux et continue à avoir ses fans, mais il faut dire qu'à l'époque il n'y avait pas vraiment de concurrence. Aujourd'hui, Lord British va se frotter à des adversaires de taille tels que WoW, EQ2 ou L2. MaisTabula Rasa ne va pas s'attaquer aux ténors du genre sur leur propre terrain puisque son univers se déroule à des années lumière des chevaliers, dans un monde de science-fiction. Pour la petite histoire, on parle d'une race d'aliens mystérieuse nommée Thrax qui envahit la planète sur laquelle vivent les joueurs. Pour affronter cet ennemi commun, nous devrons faire évoluer notre personnage en nous orientant vers trois attributs principaux : Mind, Spirit et Body. Durant un combat, ces capacités influeront sur notre manière de jouer à l'instar des autres jeux du genre. Un héros possédant beaucoup de Mind deviendra lanceur de sorts, etc. Chaque personnage se voit attribuer une parcelle de terre flottante en guise de maison qu'il est possible de décorer selon ses envies. Mais ce n'est pas le tout de jouer les petites femmes d'intérieur, il faut penser à sauver le monde. Pour cela, il faut accomplir des missions qui s'avèrent être de véritables petits scénarios de RPG et non pas un simple : va là et tue ça. Vous devez par exemple infiltrer un vaisseau ennemi, mettre hors d'état de nuire les gardes et désactiver l'ordinateur principal. Il semblerait que le résultat des missions joue un rôle sur le monde. On attend de voir ça. Sinon, pour simplifier la vie des joueurs, un système de chat vocal a été implémenté histoire de garder les mains sur le clavier, concentrées sur une seule et unique tâche : exploser efficacement quelques aliens. Naturellement, si vous n'êtes pas d'humeur à écouter un « Kevin 12 ans » parler avec sa voix criarde, l'option « text chat» reste une valeur sûre. Chose intéressante, si un joueur recherche un groupe, il est instantanément téléporté auprès de ses amis. Plus besoin de parcourir la moitié du royaume pour aller s'amuser avec ses potes. L'aspect visuel semble être un autre point fort de Tabula Rasa. Les développeurs veulent mettre les moyens pour prouver qu'un jeu massivement multijoueur peut être aussi détaillé qu'un titre classique offline. En tout cas, après des années dans l'ombre, Lord British semble vouloir revenir sur le trône des MMO. La remise de la couronne risque d'être un spectacle mouvementé car il semble peu probable qu'Anarchy Online devienne le bouffon du roi. Le combat pour la place du meilleur MMO SF s'annonce corsé.



Le monde de Tabula Rasa semble réellement envoûtant. Voilà un titre prometteur dont on attend beaucoup.



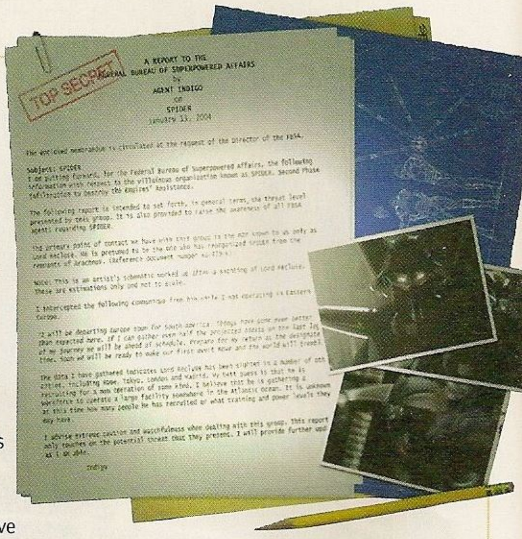




Le modèle est moins sexy qu'une Dark Elf de Lineage II mais y'a de l'idée.

CITY OF VILLAINS

Même s'il ne s'agit que d'une extension, City of Villains risque de faire beaucoup de bruit cette année vu la popularité de City of Heroes. CoV implémente de nombreuses fonctionnalités dont la plus importante : pouvoir incarner un super vilain. Vous rêviez de pouvoir conquérir le monde ? Voilà votre chance. City of Villains permettra donc d'assister à de super-combats PvP saupoudrés de super-pouvoirs au cœur de super-arènes spécialement prévues à cet effet. L'autre nouveauté est la possibilité pour les guildes de posséder leur propre super-base pour s'entraîner. Tout ça s'annonce très super, surtout qu'il y aura également de nouveaux lieux, pouvoirs et ennemis. Vivement la sortie de cette extension qui lèvera le voile sur l'ennemi super secret de Mister Coquin. Mais qui peut bien vouloir du mal à notre super-héros national ? Celui qui trouve l'identité de ce vilain gagne un plein. De super. O.K., je sors...





City of Villains n'aura aucun mal à faire la une vu la popularité de CoH.

Éditeur : NC Soft
Développeur : Cryptic Studios
Site officiel : www.cityofvillains.com
Sortie prévue : Eté 2005



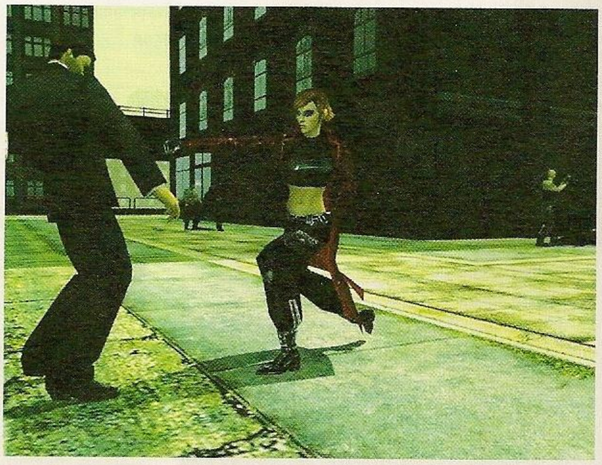


C'est plutôt une bonne idée de retranscrire Max Payne en jeu massivement multijoueur.

MATRIX ONLINE

Encore une licence qui sert de base à la conception d'un MMO. Cependant, on reste sceptique sur la qualité du contenu. Mais qui sait, on peut avoir d'agréables surprises. Sachez que Matrix Online prend place après les événements du troisième film Matrix Reloaded. Vous démarrez en tant qu'humain qui tente de survivre dans la cité de Zion. Exécuter des missions dans la Matrice rapporte des récompenses et de la réputation, ce qui permet d'apprendre de nouveaux jobs. Ici, tout semble tourner autour de l'action avec un système de bullet time qui devrait ravir les fans de la trilogie. Il ne reste plus qu'à espérer que Monolith nous ponde quelque chose de bien.

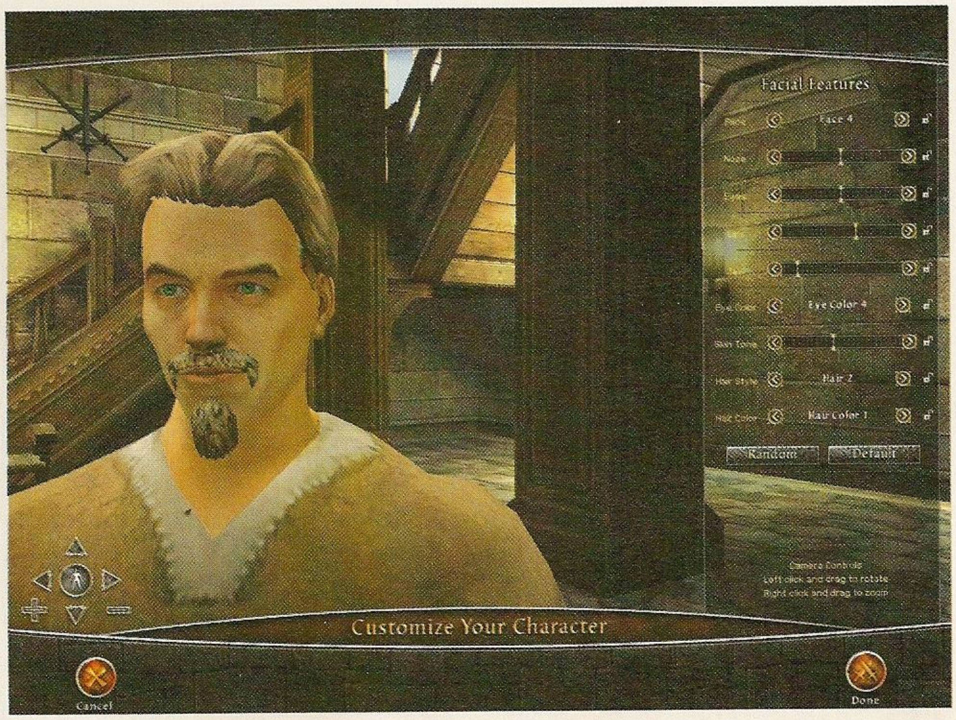
Éditeur : Warner Bros. Interactive Entertainment
Développeur : Monolith Productions
Site officiel : http://thematrixonline.warnerbros.com
Sortie prévue : Printemps 2005



Dark Age of Camelot : Catacombs

FONTAINE DE JOUVENCE

DÉJÀ DISPONIBLE AUX ÉTATS-UNIS, LA NOUVELLE EXTENSION POUR DAOC APPORTE TOUT UN TAS DE BONNES CHOSES QUE LES EUROPÉENS AURONT LE PLAISIR DE DÉCOUVRIR D'ICI PEU. EN ATTENDANT, VOILÀ UN AVANT-GOÛT DE CE QUI VOUS ATTEND.



Les personnages sont quand même plus agréables à regarder maintenant.

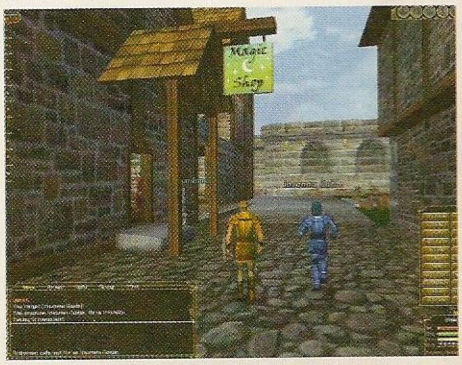


Vu le nombre de jeux massivement multijoueurs de qualité disponibles sur le marché et en cours de préparation, il était nécessaire pour Mythic de réagir. Il est vrai que leur MMO, Dark Age of Camelot, commence à prendre un sérieux coup de vieux, surtout au niveau du moteur graphique. Ce n'est donc pas surprenant qu'un des principaux attraits de la nouvelle extension, nommée Catacombs, soit l'amélioration visuelle de l'ensemble du monde de DAOC. Évidemment, ça n'a qu'un intérêt esthétique, mais c'est tout de même attrayant de redécouvrir l'environnement de DAOC enjolivé par toutes ces nouvelles textures. En prime, chaque royaume dispose d'une nouvelle ville à visiter, habitée par une tripoté de PNJ qui se feront une joie de vous envoyer faire des quêtes. Sorti des paillettes et du tape-à-l'œil, nous découvrons avec plaisir cinq nouvelles classes réparties sur les trois royaumes. Du côté d'Albion, on note l'apparition de l'Heretic, un prêtre maléfique. Pour Hibernia, les joueurs pourront combattre aux côtés d'une Banshee (mage jouable uniquement par des personnages féminins) et du Vampiir (guerrier utilisant une arme à une main et lançant des sorts de l'autre main). Quant aux terres de Midgard, elles accueillent la Valkirye (utilise des dégâts de mêlée et magiques pour tuer ses ennemis) et le Warlock (simple magicien).

SON PETIT COIN D'ENFER

L'autre nouveauté est l'apparition de lieux en instance. C'est-à-dire l'implémentation de zones réservées uniquement à votre groupe. Certains endroits déjà présents possèdent désormais une partie en instance alors que d'autres lieux ont carrément été créés avec ce système. Catacombs exploite même très intelligemment ce procédé puisqu'il apporte enfin des donjons conçus spécialement pour faire de courtes sessions de jeu dans le but de cumuler de nombreux points d'expérience. Chose appréciable, ces donjons sont prévus pour les joueurs de tous les niveaux et disponibles sur chaque royaume. Tous ces efforts ne seront pas de trop pour fidéliser les joueurs, vu que même les plus accrocs à ce titre entendent actuellement très clairement les sirènes de la concurrence. On peut tout de même se demander si ça sera suffisant et sans vouloir jouer les oiseaux de mauvaise augure, le plus dur sera la conquête de nouveaux fans. Mythic fait, en plus, le pari d'ajuster ses prix sur ceux de la concurrence, ce qui donne une augmentation de l'ensemble des tarifs. Si la justification utilisée est louable (embauches nombreuses pour booster le développement du titre), un paquet de gens risquent de se demander pourquoi, pour le même prix, ils useraient leurs semelles virtuelles sur les terres de Camelot plutôt que sur celles d'Azeroth...

CYD


Un PNJ (Personnage Non Joueur) vous guide à travers la ville pour vous amener à l'entrée d'un donjon.




C'est quand même plus agréable de taper sur des créatures qui ressemblent enfin à quelque chose. On met plus de cœur à l'ouvrage du coup.

Lineage II

LA CHASSE EST OUVERTE



Ça achète, ça vend et ça arnaque même. Tout ça en plein cœur de la ville où des dizaines de marchands s'entassent.



Je déteste Giran ! Cette ville est un véritable calvaire. Des vendeurs sont affalés de manière totalement illogique en plein milieu des rues. Empêchant les passants de circuler librement. Ils ne cessent de vanter, tels de vulgaires marchands de tapis, la qualité de leurs marchandises en annonçant des prix prohibitifs. Je me demande encore comment font certains pour acheter des armes à plus de 10 millions d'adenas. Ça me dépasse.

« Désolé du retard. J'ai dû libérer le chemin de quelques Wyrms pour arriver jusqu'ici, me lance Graz, une charmante elfe, tapotant mon épaule de son bâton.

- Mouais, dis-je d'un ton dubitatif en comprenant pourquoi elle avait réellement occis ces bestioles. Tu as récupéré combien de dents sur ces pauvres dragons, Graz ?

- Trois, peut-être quatre, répond-elle en fouillant dans son sac.

- Tu ne feras pas fortune avec, c'est une perte de temps, crois-moi. Bon, plus sérieusement, tu en es où dans ta formation pour devenir Elemental Summoner ?

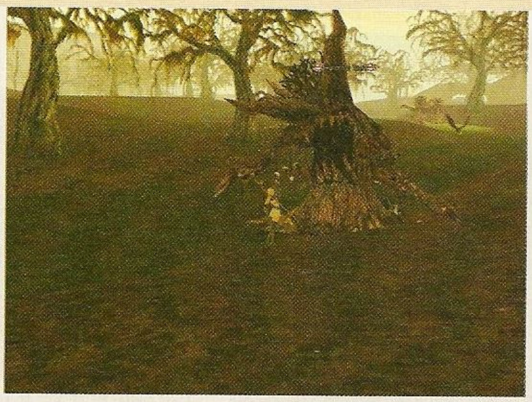
- À part massacrer des dizaines de créatures dans le nord et voyager au quatre coins du monde... ça avance ! Il faut que je me rende à Floran de ce pas d'ailleurs.

- Floran, dis-tu ? Ce n'est qu'à deux minutes au sud de Dion. Il n'y a pas âme qui vive dans ce village. Fais ce que tu as à faire, je t'attends ici. »

À peine ai-je eu le temps de terminer l'incantation de quelques buffs que la voilà partie en direction de la porte ouest. Du coup, ça me laisse le temps d'étudier ce que ces escrocs de marchands ont à vendre.

AU MAUVAIS ENDROIT, AU MAUVAIS MOMENT

Avec sa grâce naturelle et un peu de magie, Graz parcourut rapidement la route qui la séparait de Dion en donnant l'impression d'effleurer le sol de ses graciles orteils qu'une fois de temps en temps. Elle ralentit un peu le pas en traversant Execution Ground, le temps d'exterminer une ou deux créatures histoire de casser la monotonie du voyage avant de parvenir à destination. Sans plus attendre, Graz se dirigea vers la sortie sud de la ville pour s'orienter d'un pas décidé vers le village fantôme qu'est Floran. Le seul attrait de ce voyage est de pouvoir admirer le château de Dion qui est érigé à quelques centaines de mètres de la route. Ce qu'elle ne manqua pas de faire en laissant son regard se perdre au niveau des remparts. Le grognement d'un loup la ramena soudainement à la réalité, faisant fuir ses images de batailles épiques, de conquête et de pouvoir. Griffes et dents en avant, la bête se jeta violemment sur sa victime, motivée à l'idée de se repaître de chair fraîche. C'était sans compter sur la vitesse d'incantation de ce cher peuple elfe. En une faction de seconde, une énergie composée d'une myriade de couleurs ondulait autour d'elle. Aussi envoûtante que meurtrière, cette énergie tua le loup sur le coup. Un rapide coup d'œil vers le sud informa Graz que Floran n'était plus qu'à quelques pas. En s'approchant du village, elle sentit que quelque chose clochait..., mais trop tard ! À peine arrivée à l'entrée, une quinzaine de paires d'yeux la foudroyaient déjà. Elle tourna les talons et entreprit de remonter hâtivement la route vers Dion. C'est à cet instant qu'un archer vif comme l'éclair brandit son arc et décocha une unique flèche.





Rien ne vaut une bonne séance de buffs avant de partir à l'aventure.

Pour gagner un peu de temps, l'utilisation d'un Scroll of Escape s'avère plus qu'utile. Résultat : téléportation dans la ville la plus proche.



Encore un qui tente de se faire remarquer en faisant le mariole au beau milieu de nulle part.



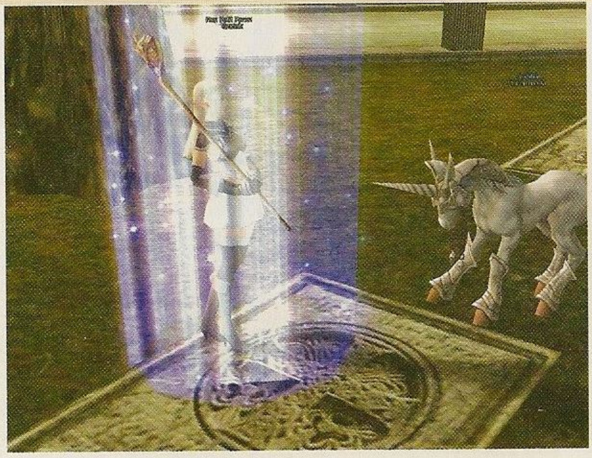
L'impact la cloua sur place, l'assommant complètement, et donna tout le loisir aux autres de venir lui asséner le coup de grâce. Le corps de Graz mortellement blessé fut délaissé à même le sol.

LA RUMEUR

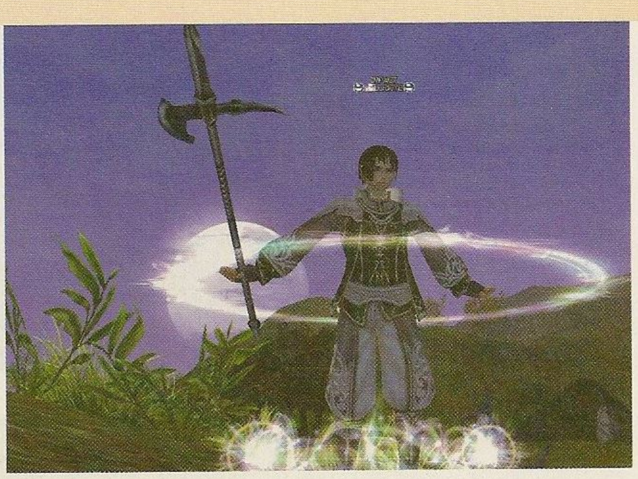
À cause de ce brouhaha incessant qui provenait de toutes les rues de Giran, je finis par me réfugier sur les quelques marches menant à l'église. Ce n'était pas forcément moins bruyant, mais on y était plus tranquille car les passages y étaient moindres. Je pris mon mal en patience en essayant de dénombrer les créatures qu'il me faudrait trucider pour améliorer quelques-unes de mes compétences. Résultat des courses, ça m'a déprimé. L'inactivité, c'est mortel.
On se retrouve à cogiter de manière incessante en se créant plein de problèmes là où il n'y en a pas.
« Mon dieu, mais que fait Graz ? », ai-je murmuré en remarquant quelques personnes s'agiter au cœur de la ville. Il ne fut même pas nécessaire de s'approcher de la foule pour profiter de la rumeur circulant d'un individu à l'autre à une vitesse prodigieuse : une bande de tueurs se serait amuser à massacrer de nombreux innocents aux alentours de Dion. Malheureusement, c'était une activité de plus en plus courante qui n'était que trop rarement punie. Les acteurs principaux de ses méfaits n'étaient que de vils poltrons choisissant judicieusement leurs victimes en attaquant à plusieurs. En tout cas, cette situation ne me disait rien qui vaille. J'allais de ce pas voir ce qu'il en était. Le moyen le plus rapide, mais aussi le plus coûteux, consistait à utiliser la téléportation par l'intermédiaire des Gatekeepers présents dans chaque ville. Ça tombait bien, celui de Grian était planté là, à vingt mètres de moi.

LE MASSACRE

À peine arrivée à Dion, j'aperçus des groupes en train de se former. Décidément, la rumeur d'une présence hostile autour de Dion aura été plus rapide que je ne l'eus pensé. Au milieu de cette cohue de guerriers, archers et autres magiciens, je retrouvai ma charmante elfe, sauvée et ressuscitée par un groupe quelques minutes auparavant. Forcément, elle était d'une humeur de chien, marmonnant toutes les insultes imaginables. Rapidement, tout le monde se mobilisa dans la ville à la recherche du moindre indice pour tenter de localiser les assassins. Ces derniers avaient naturellement quitté Floran, mais ne devaient guère être loin. À ma grande surprise, j'aperçus une vieille connaissance, Marico. Vêtu de son armure qui brillait de mille feux, sa panthère plantée à ses pieds prête à bondir au premier ordre de son maître. Derrière lui, chaque membre de son clan se préparait à un éventuel combat. Protection magique, augmentation de la puissance d'attaque... Chacun était dopé à la magie. Nous avions à peine échangé quelques mots que plusieurs personnes distinguèrent un des assassins près du château de Dion. Au même moment, j'en vis un passer près de moi, hurlant :
« Non, ne me tuez pas, j'ai rien fait.
- Sûrement, mais dans le doute... », ai-je dit en l'enchevêtrant pour immobiliser ses mouvements. Quelqu'un précéda mon mouvement d'attaque et il ne



Une licorne ayant le pouvoir de vous régénérer la mana. Voilà un des nombreux avantages de l'Elemental Summoner.





Prophet, c'est un métier dangereux. Dès qu'on nous voit lancer le moindre buff ou sort de guérison, on devient la proie de tous les ennemis environnants.



fallut pas longtemps à ce pauvre bougre pour sentir la chaleur d'une boule de feu arriver dans son dos. Après ce contretemps, mon regard se porta sur Marico fonçant à quelques mètres de moi vers une poignée d'assassins. Le spectacle était tout bonnement hallucinant. Sa panthère déchirait la chair d'un pauvre mage pestant de n'avoir qu'une vulgaire robe en tissu en guise de protection. Au même moment, Marico assommait ses adversaires de son bouclier, puis leur assénait de mortels coups d'épée. Cependant, les tueurs commençaient à se regrouper, le frappant à leur tour de toutes parts. Je me dirigeai alors vers lui afin de le soigner au mieux. Inévitablement, ces petits malins n'allaient pas me laisser faire aussi facilement. Un nain vint dans ma direction en envoyant son golem mécanique en première ligne. Un humain se joignit à lui pour me taper joyeusement dessus. Leurs coups ne faisaient certes que m'égratigner, mais je sentais tout de même qu'il ne fallait pas rester trop longtemps à leur merci. M'éloigner aurait été facile si ce satané nain ne m'avait pas étourdi à deux reprises. C'est à ce moment que j'entendis le doux son d'une incantation que je connaissais bien. Suite à quoi le golem s'est retrouvé en pièces près de moi. L'opération se répéta une seconde fois et entraîna la mort de l'humain tentant tant bien que mal de me frapper avec un pauvre bâton. Le nain suivit ses petits camarades en enfer quelques secondes plus tard en subissant le même sort. Le cœur battant à cent à l'heure, je remerciai rapidement Graz d'un signe de tête. Nous nous dirigeâmes en hâte vers Marico. Celui-ci trônait au milieu d'une dizaine de cadavres. Une naine de son clan courait derrière un rescapé en brandissant une lance deux fois plus grande qu'elle. Le combat ne dura que quelques secondes.

UNE GUERRE INCESSANTE

Malgré cette écrasante victoire, nous n'avions pas dit notre dernier mot. Nous rassemblâmes les personnes encore motivées pour marcher sur Floran. En route, nous croisâmes l'individu qui m'avait supplié de le laisser en vie quelques minutes auparavant. Peut-être n'était-il pas avec ce groupe de tueurs après tout... Malheureusement pour lui, il n'eut pas le temps de finir sa phrase qu'il gisait déjà au sol après avoir été frappé par le sort de Graz qui n'était vraiment pas d'humeur à écouter de longues explications. Une fois cette petite anicroche terminée, nous arrivâmes devant Floran. Tous les assassins se trouvaient au milieu du village, soulagés d'être en sécurité. De notre côté, nous étions en train de maudire l'interdiction des combats en ville. Du coup, ces lâches jouaient au chat et à la souris en franchissant la limite de la zone de sécurité afin de lancer un sort ou deux. Nous tentions tant bien que mal de répliquer à leurs provocations et les esprits commençaient sérieusement à s'échauffer. J'étais déjà las d'être dans cette impasse qui nous obligeait à attendre un faux pas de l'ennemi. Tout compte fait, je n'étais pas si mal à Giran, en train de faire mes emplettes.

CYD



C'est amusant ces golems mécaniques créés par les nains. Ils ne sont pas bien puissants, mais c'est suffisant pour vous déconcentrer durant un combat.



Le Warlord est un spécialiste du maniement de la lance qui s'avère meurtrier face à plusieurs adversaires. Lorsque l'on possède des coups permettant de frapper à 360 degrés, forcément ça aide.



Nous nous sommes tant aimés

Chez ATI, ils ont toujours le mot pour rire. Vous vous souvenez peut-être du test du Radeon X700 XT publié dans le numéro de novembre. Eh bien, il va devenir collector, ce 164, et pas que pour sa couverture en tête d'orc, puisque le Canadien a décidé de passer sa X700 XT à la trappe. Une mauvaise blague ? J'étais déjà sceptique devant l'impossibilité d'ATI de fournir un nombre suffisant de cartes aux testeurs, sans oublier les fréquences revues à la hausse pour faire face au fringant GeForce 6600 GT et visiblement j'avais raison. Officiellement, la version XT du X700 n'était pas compétitive face au X800 et ses 250 euros. Pour rappel : le X800 est une version édulcorée du X800 Pro qui utilise 12 pipelines et des fréquences de fonctionnement revues à la baisse. Allez, je me lance dans une prédiction en vous disant que la X850 Pro ne verra jamais les étals des marchands car non compétitive face à la X800 XL pourtant moins chère. Ça a bien marché la première fois après tout...

Service Après Vente

Très attendue, la version AGP des GeForce 6600 GT a commencé à faire des heureux en ce début d'année et quelques malheureux aussi. Si vous constatez des plantages au bout de quelques minutes d'utilisation, il se pourrait que votre nouveau joujou soit défaillant. Le problème n'est pas dû à la carte en elle-même mais au système de refroidissement utilisé sur certains modèles : le radiateur ne fait pas contact de manière suffisante avec le GPU. Un problème que les bricoleurs arriveront à résoudre très simplement en démontant le système de ventilation et en décollant les pieds en plastique qui ne servent à rien. Pour les peureux (et patients), un retour au service après-vente s'impose. La faute ici n'incombe pas à nVidia (ses modèles de référence ne disposaient pas des fameux pieds) mais aux constructeurs qui ont fautés lors de l'assemblage.



Les différents constructeu auraient mieux fait de garder ventilateur d'origine propo par nVidia

Édito

Malgré l'hiver, le petit monde du matos n'est pas tombé en hibernation. Il faut dire que l'année va être chargée avec l'éclosion du 64 bits et l'arrivée du dual core. Sans oublier des cartes graphiques pour faire tourner World of Warcraft confortablement. Bon, il n'est pas très gourmand, mais vous aurez peut-être envie de jouer à un autre jeu, un jour. Comment ça non ?

Par C_Wiz



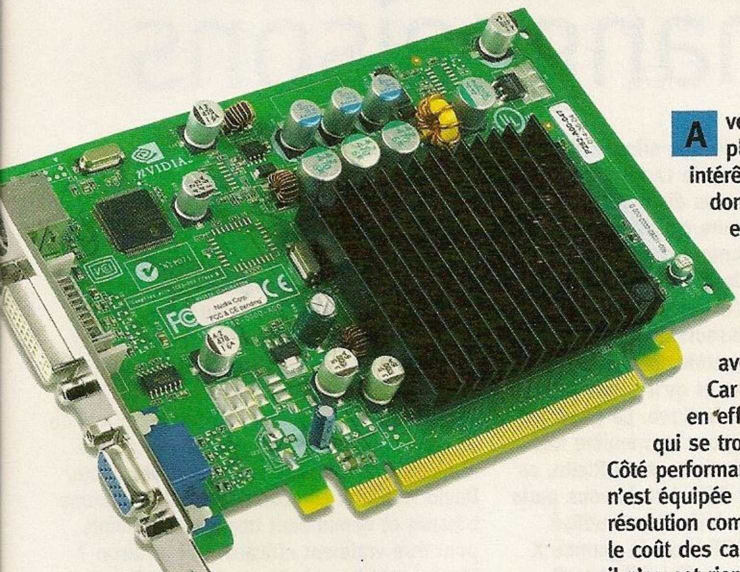
Pentium 4 fictif



L'arrivée du 64 bits chez Intel va enfin se faire de manière effective en fin de ce mois. On l'attendait sur cet énigmatique Pentium 4F dont on ne verra jamais la couleur, et c'est finalement sous la forme d'une série 6 qu'ils viendront jusqu'à nos PC. Quatre modèles seront lancés à des fréquences comprises entre 3,6 et 3 GHz et, comme à l'accoutumée, les prix seront identiques aux actuelles séries 5. On notera avec stupeur l'absence d'une version 64 bits du 3.8 GHz malgré l'annonce de cette fréquence en décembre dernier. La disponibilité du « 570J » est toujours tendue ce qui n'est pas sans rappeler le lancement du 3,6 GHz... Le 64 bits ne sera cependant pas la seule nouveauté apportée par cette révision, l'EIST sera présent (nouvelle version du SpeedStep d'Intel censée concurrencer le Cool'n Quiet d'AMD) et j'ai gardé le meilleur pour la fin : un mega de cache L2 supplémentaire. De là à dire que Microsoft attendait la sortie de ces processeurs pour commercialiser la version 64 bits de son OS qui est finalisée depuis l'automne dernier...

Avis de recherche : Si jamais vous croisez ce processeur, merci d'envoyer un mail à la rédaction...

TurboCache toi



La version 16 Mo
de la 6200 TC dans toute sa splendeur.

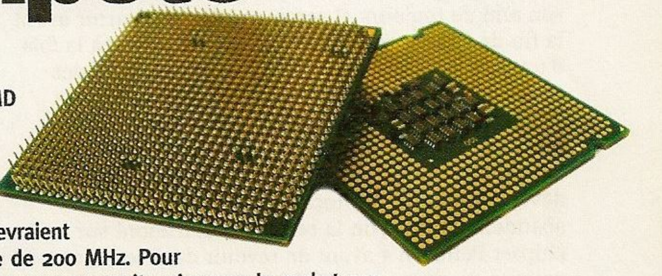
Avec le PCI Express, les cartes graphiques se sont dotées d'un nouveau port bien plus intéressant que le vénérable AGP. Outre sa bande passante accrue, son intérêt vient surtout de son aspect bidirectionnel : on peut désormais transférer des données entre le processeur et la carte graphique à une vitesse de 4 Go/seconde, et c'est là la nouveauté, dans les deux sens. De quoi faire plaisir à ceux qui font de la retouche vidéo, mais il faut dire que pour la 3D, les utilisations semblaient limitées à déporter certains calculs géométriques vers le processeur. D'autant plus que ces valeurs sont toutes théoriques : les plateformes Intel offrent pour l'instant des taux de transferts bridés. nVidia tente une approche différente avec la 6200 TC, une carte d'entrée de gamme qui dit non au gaspillage.
Car surprise, elles n'embarquent que 16 ou 32 Mo de mémoire. L'Américain veut, en effet, mettre à profit le nouveau bus graphique pour utiliser la mémoire système qui se trouve « partagée », un peu à l'image de ce qui se faisait sur les portables. Côté performances, la latence de la mémoire système fait mal, au point que la version qui n'est équipée que de 16 Mo de mémoire peine à faire tourner des jeux récents dans une résolution comme le 1024x768. Limiter la mémoire intégrée devait avoir l'avantage de réduire le coût des cartes. Si l'on peut penser que c'est vrai pour ceux qui les fabriquent à la revente il n'en est rien : les 6200 TC sont annoncées aux alentours de 80 euros. Du vol quand on sait que des 6600 standard se négocient pour une vingtaine d'euros de plus...

GeForce 6600 GT MAXX



La nouvelle version du SLI de nVidia se veut beaucoup plus malléable que le feu SLI de 3dfx, ce qui donne quelques idées à nos amis taiwanais. Gigabyte est le premier à dégainer une carte atypique : la 3D1. Comme son nom ne l'indique pas, elle embarque deux 6600 GT utilisant chacun 128 Mo de mémoire. La seule différence que l'on pourrait avoir avec une configuration SLI utilisant deux 6600 distinctes est l'interconnexion entre les puces qui se fait ici directement. Cela veut également dire que les limites de cette configuration seront les mêmes : ses performances seront bridées dans les plus hautes résolutions face aux 6800 GT équipées de 256 Mo de Ram par exemple. L'intérêt du produit sera directement lié à son prix : avec les nouveaux tarifs très agressifs du Radeon X800 XL d'ATI et une possible baisse des prix des 6800, ce genre de solutions risque d'avoir du mal à trouver sa place sur le marché. Ce qui n'empêche pas d'autres grands noms comme Asus et MSI de s'intéresser à ce type de carte. À quand la même chose avec des 6800 GT ?

Le calme avant la tempête



Conscient de sa bonne position sur le marché des joueurs, AMD va se faire discret du côté des annonces sur cette première moitié d'année. Il faudra attendre septembre 2005 pour voir arriver les Athlon 64 4200+ et FX-57 qui devraient apporter un petit bond de fréquence de 200 MHz. Pour mieux faire patienter, un surprenant 3700+ pourrait arriver sur le socket 939. Ce serait une version du 3500+ boostée par 512 Ko de mémoire cache supplémentaire. Ce qui en ferait un clone de ce bon vieil Athlon FX-51 qui nous à tous fait rêver un temps. Pour les développeurs, les choses s'accélèrent. Conscient de l'intérêt d'un forum technologique tel que l'Intel Developper Forum, AMD a dans ses cartons un AMD World. Il pourrait coïncider avec la date de sortie de la version 64 bits de Windows XP attendue de manière imminente. De quoi nous faire patienter en attendant les avalanches de Dual Core...

Rougeurs et démangeaisons

La course infernale que mènent les deux compères de la carte graphique ne s'arrête pas aux cartes disponibles et autres prototypes, l'heure est désormais aux effets d'annonces. Exemple chez ATI qui, sitôt la présentation de la technologie TurboCache passée, s'est empressé de rappeler à ses investisseurs qu'il disposait dans son sac d'un HyperMemory aux spécifications similaires et qu'il serait utilisé sur de futurs modèles de X300. Le Canadien a également confirmé pour la première fois de manière officielle l'existence du Rialto, ce pont PCI-Express vers AGP dont je vous parle depuis plusieurs mois déjà. Il sera utilisé pour convertir vers l'AGP toute la gamme X actuelle et devrait arriver d'ici début avril. Rajoutons quelques détails sur le R520 qui sera la prochaine architecture majeure du constructeur canadien (l'exploitation du R300 plus connu sous le nom de 9700 arrive enfin à son terme). Les différences qui l'opposeront aux prochains GPU de nVidia risquent d'être assez importantes : les deux constructeurs pourraient bien prendre des voies assez différentes. ATI est en effet un supporter actif du modèle unifié de shaders. En clair, des unités de calcul capables aussi bien de traiter la géométrie que les effets en or qui brillent. Un point de vue que réfute nVidia par le biais de son grand architecte, David Kirk, qui considère la solution comme bâtarde et demandant trop de compromis pour être vraiment efficace. Qui a raison ? Plus que trois mois avant de connaître la réponse...



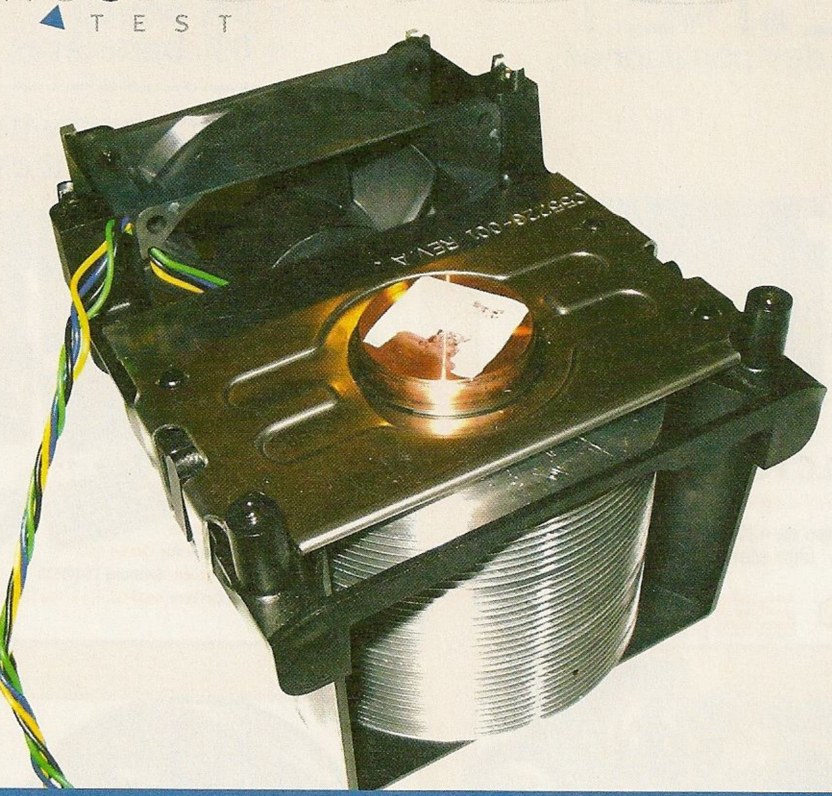


Deux, c'est toujours mieux

Il y a presque un an, lors du CeBIT, VIA annonçait fièrement que contrairement à Intel, son ami de toujours, il serait capable de fournir avant la fin de l'année 2004 des chipsets disposant à la fois d'un port AGP et d'un port PCI Express. Quelques problèmes de conception plus tard, VIA lançait le K8T890 en septembre dernier dépourvu de cette fonction qui faisait tant rêver. Notre interlocuteur de l'époque, Keith Kowal avait mentionné que le développement de la technologie n'était pas abandonnée et qu'on la retrouverait d'abord sur un chipset Pentium 4 avant de revenir dans les vertes prairies de cartes mère Athlon 64. Baptisé PT880 Pro, ce nouveau chipset de VIA apportera en prime la gestion de la DDR et de la DDR2. Plus surprenant, si les ports AGP et PCI Express n'étaient pas censés fonctionner en simultané pour cause de lignes partagées sur la carte mère, VIA semble avoir revu sa position sur le sujet. Non seulement il est possible d'utiliser les deux cartes de manière simultanée, mais il est également possible de faire tourner une application 3D sur chacune. Chapeau bas.




MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés
+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières
+ 100% hardware
+ 100% services
Nouveauté
Asus A8N-SLI Deluxe
La technologie SLI enfin disponible !
Carte mère socket 939 pour Athlon 64, chipset nVidia nForce 4 SLI, SATA II, deux contrôleurs Gigabit, contrôleur FireWire
195 €
Le choix Materiel.Net
LC Power LC6420
La nouvelle référence des alimentations !
Alimentation de 420 Watts, ventilateur de 12cm, ultra silencieuse (19dBa).
29,95 €
Configuration PC
DOMIPLAY
& son Hit Pack de jeux
799 €
Processeur AMD Athlon 64 3000+
512 Mo de mémoire & disque dur 120 Go SATA
Graveur DVD 16X double couche Samsung TS-H552B
Carte graphique nVidia GeForce 6600 GT PCI-E 16x 128 Mo
Baladeur MP3
Creative Muvo
TX 512 FM
Ultra léger, lecteur/enregistreur MP3 et WMA, tuner FM, dictaphone, affichage LCD rétroéclairé, capacité de 512 Mo, USB 2.0
129 €
Point of View
GeForce 6600 GT PCI-Express
Livrée avec 3 hits, cette carte vidéo équipée d'un chipset GeForce 6600 GT vous offre un rapport qualité / prix exceptionnel !
Disponible aussi en version AGP
219 €
Logitech MX1000 Onyx
La meilleure souris au monde !
Version édition limitée en noir Onyx/Midnight. Nouveau capteur laser, sans fil, rechargeable, 8 boutons, molette multi-directionnelle.
65 €
Carte mère DFI
LanParty UT nF3 250Gb
Carte mère socket 754 pour Athlon 64, chipset nVidia nForce 3 250 Gb, contrôleur Gigabit, contrôleur FireWire, son 7.1
112 €
Boitiers PC
Silverstone
La beauté du design et des matériaux !
Finition aluminium brossé, courbes envoûtantes, ergonomie à toute épreuve : un équipement haut de gamme à découvrir très vite.
Kit Upgrade PC
ZOULOU
Exclusivité
730 €
Processeur Intel Pentium M 755 à 2 GHz Socket 479
Carte mère DFI 855GME-GMF Socket 479 low-profile : vidéo, son 5.1 et réseau 100 Mbps intégrés.
Achats 100% sécurisés
+ de 6 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net
FIA-NET.com
http://www.materiel.net
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

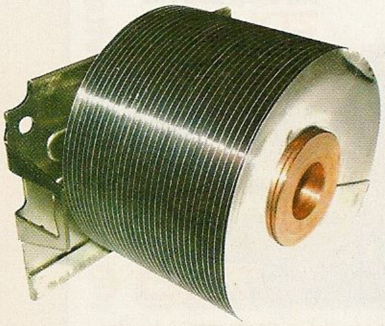


Balanced Technology eXtended (BTX)

TROP JEUNE POUR PRENDRE TA RETRAITE

Ça y est, j'ai enfin trouvé ma vocation. Quand je serai grand, je veux faire format de carte mère. Bon, je sais, c'est un peu original comme voie mais il faut voir les avantages : dix ans de carrière et hop, on est remplacé. Enfin ça, c'est pour la théorie...
C_Wiz




Heureusement qu'il est efficace...

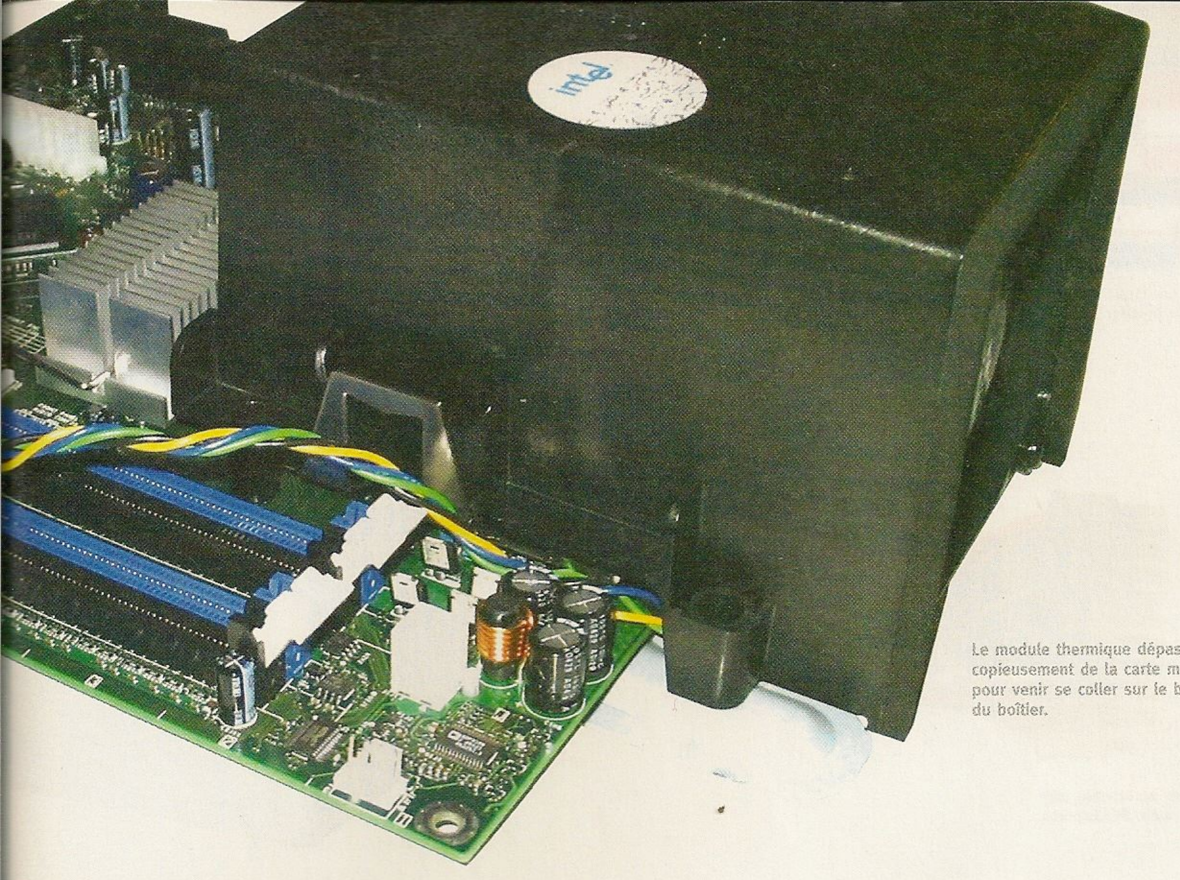
L'année 1995 restera pour longtemps gravée dans nos mémoires. On me souffle dans l'oreillette que Microsoft sortait une petite version de son système d'exploitation. Rien de bien intéressant, de toute façon ils étaient déjà à la bourre à l'époque. Comment ça ? Une élection présidentielle en France ? Les gars, on cause sérieux ici alors revenons au monde du matos. Il faut le savoir, chez Intel, ils pensent à notre bien en permanence. Bien avant de nous proposer de guérir le cancer avec l'Itanium, Intel pensait au bien de l'industrie informatique en suggérant un nouveau format de cartes mère, plus pratique et plus adapté aux boîtiers tours (la grande mode à l'époque). L'occasion également de changer les blocs d'alimentation en supprimant ces deux connecteurs 6 broches qu'on ne savait jamais comment brancher. Et tant qu'à faire, supprimer tous ces câbles qui sortaient de la carte mère pour aller au bout du boîtier, ça ne faisait pas très design. En clair, que du bon. Les avantages étaient tellement évidents que le succès de l'ATX a été quasi immédiat. Dix ans après, la norme commence à toucher ses limites avec l'arrivée des mini-PC qui utilisent tous des formats de cartes mère propriétaires. C'est en partie pour combler ce vide intersidéral qu'Intel présente le BTX avec une autre petite idée en tête : améliorer le refroidissement de nos chers PC.

Calcul de limites

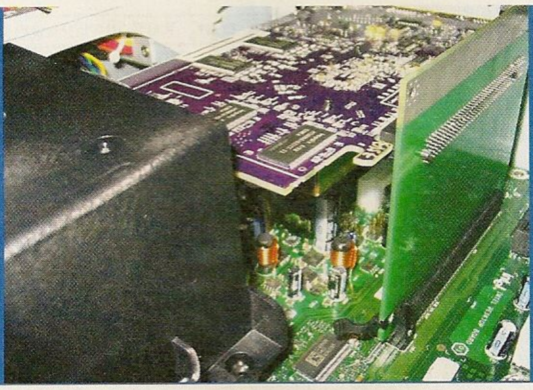
Il faut dire qu'il y en a eu du changement dans cette décennie. Si autrefois nos PC regorgeaient de multiples cartes d'extension, la plupart des fonctionnalités ont été intégrées directement sur les cartes mère. Résultat, à part une carte son pour les puristes, la majorité des PC s'est bien vidée. En contrepartie, la carte graphique a pris une ampleur sans précédent avec l'arrivée de la 3D. D'un petit radiateur passif, nous sommes vite arrivés à des systèmes de refroidissement de plus en plus encombrants, allant même jusqu'à emprunter un slot en plus. L'occasion d'avoir une pensée émue pour la GeForce FX 5800 qui restera à jamais le symbole de ce qu'il ne faut pas faire. Quand on sait que les puces des cartes graphiques embarquent désormais plus de transistors qu'un processeur dernier cri, on se dit qu'il est temps de faire quelque chose. D'autant que les ports AGP et PCI Express ont la mauvaise idée de regarder vers le bas. À l'époque, c'était pour éviter que la

Question de taille

	Hauteur (en cm)	Largeur (en cm)
picoBTX	20.32	26.67
microBTX	26.42	26.67
BTX	32.51	26.67
microATX	24.4	24.4
ATX	30.5	24.4

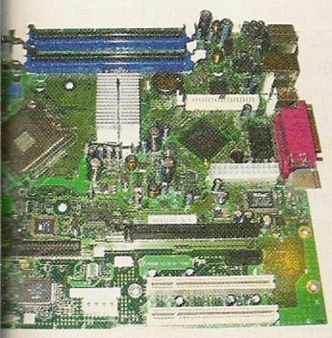


Le module thermique dépasse copieusement de la carte mère pour venir se coller sur le bord du boîtier.



Il va faire chaud là-dessous...





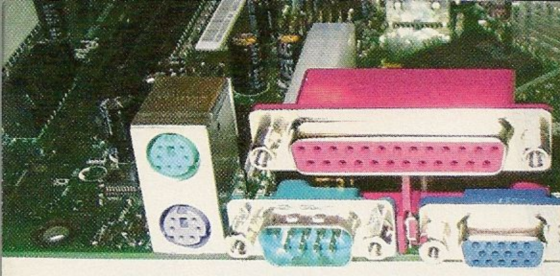
Logique oblige, Intel est le premier à étaler ses cartes mère avec, ici, la D915GMH en microBTX.

poussière ne s'accumule. Sauf que maintenant l'air stagne sous la carte graphique et fait cuire à petit feu les puces mémoire qui n'avaient rien demandé à personne... Monde cruel.

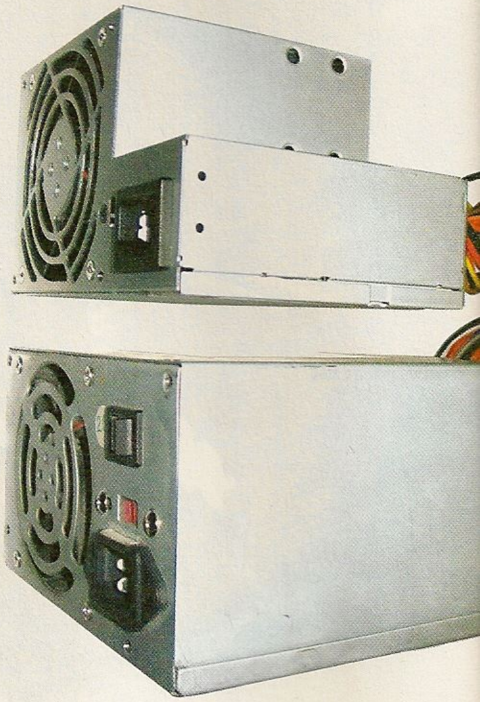
Comment s'y prendre ? Première idée, faire ventiler les cartes graphiques vers le haut. Vous pouvez poser le problème de toutes les façons que vous voulez, il n'y a pas 36 moyens d'y arriver. Après des décennies de portage à droite, c'est officiel, la carte mère se porte à gauche avec le BTX. Deuxième grande idée, créer un flux dans le boîtier. Les fans de l'overclocking savent bien de quoi je parle : pour que le refroidissement soit efficace, il faut qu'il y ait un flux d'air qui circule entre les composants. Pour cela, on utilise généralement deux ventilateurs, l'un sert à apporter de l'air frais alors que l'autre va expulser l'air chaud. Intel propose de faire la même chose avec un seul ventilateur et comme ils aiment les défis, ils le font avec celui du processeur.

Cartes à puces Avec l'ATX, il existe trois points chauds dans nos PC, tous éloignés les uns des autres. D'abord, évidemment, la carte graphique, ensuite le processeur et enfin le northbridge, le chipset de la carte mère qui gère la mémoire. La grande idée d'Intel est d'aligner tout ce beau monde : le flux d'air part du ventilateur, traverse les radiateurs du processeur et du chipset pour effleurer le côté de la carte graphique et finir dans les trous de ventilation. Ça paraît tellement simple qu'on se dit que l'on aurait dû y penser avant. Oui, on se dit toujours ça après coup.

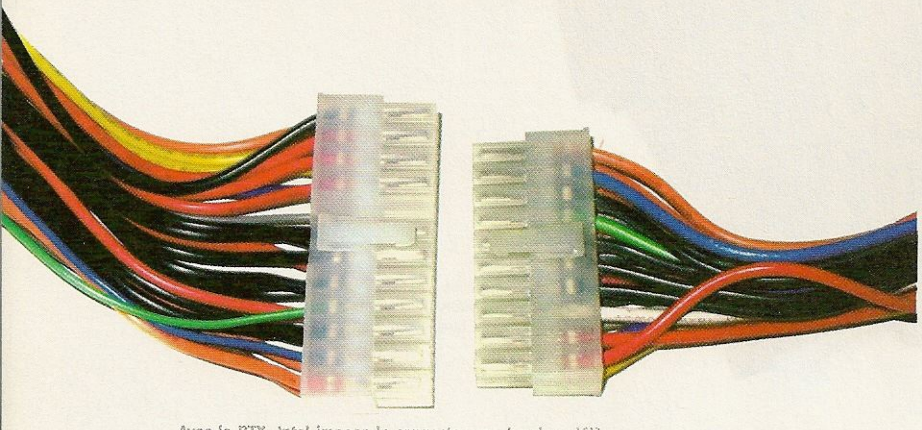
Maître Capello C'est l'occasion de faire un peu de terminologie. Avec le BTX, on ne parle plus de radiateur ou de ventilateur mais de module thermique. On peut noter plusieurs raisons à cela et si je voulais être réducteur, je pourrais vous dire que ce fameux module pèse la bagatelle d'1,2 kg (soit le poids d'un bon rôti de bœuf) et crier au scandale. C'est quand même un peu plus compliqué en pratique. Parlons déjà du système de fixation. Contrairement à ce qui se faisait jusque-là, ce n'est plus la carte mère qui encaisse seule le poids. Elle n'encaisse d'ailleurs quasiment rien puisqu'à l'image de ce qui se fait avec les Athlon 64, Intel préconise l'installation d'une plaque de métal entre le boîtier et la carte mère pour éviter toute déformation. C'est en partie sur cette plaque que sera fixée l'imposant module. En partie uniquement car, c'est là toute l'originalité du système, il est également fixé directement sur le boîtier. Sur ce point, il n'y a pas grand-chose à redire et on peut féliciter Intel. La stabilité est améliorée et l'on peut placer un poids important sur le processeur sans qu'il y ait le moindre risque. Si pour l'instant les modules thermiques utilisent un simple radiateur, les choses pourront évoluer et Intel évoque même dans ses spécifications la possibilité d'utiliser des systèmes de watercooling (refroidissement à eau).



Intel n'a pas inversé l'ordre des connecteurs. Ça risque de nous faire tout bizarre... Plus surprenant, la présence des ports PS/2, série et parallèle.



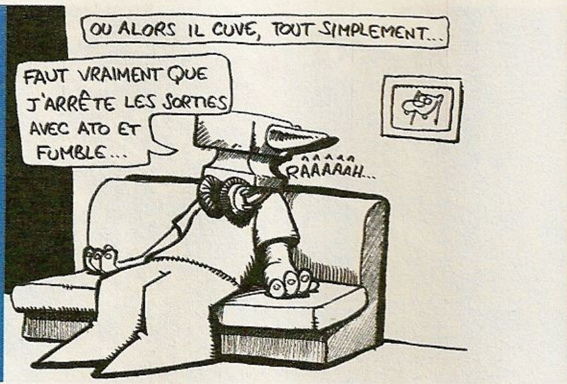
Les nouveaux blocs d'alimentation pour carte micro et picoBTX (à gauche) ont eu le droit à un régime.

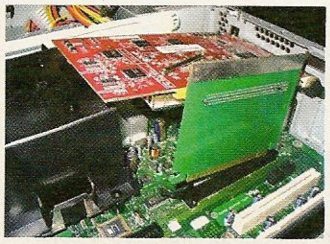


Avec le BTX, Intel impose le connecteur 24 broches déjà présent sur les cartes mère PCI Express.



La plaque de fixation est à l'image du refroidissement : énorme.





Pour une Radeon X800 XT, on repassera. L'équerre PCI Express montre ses limites.



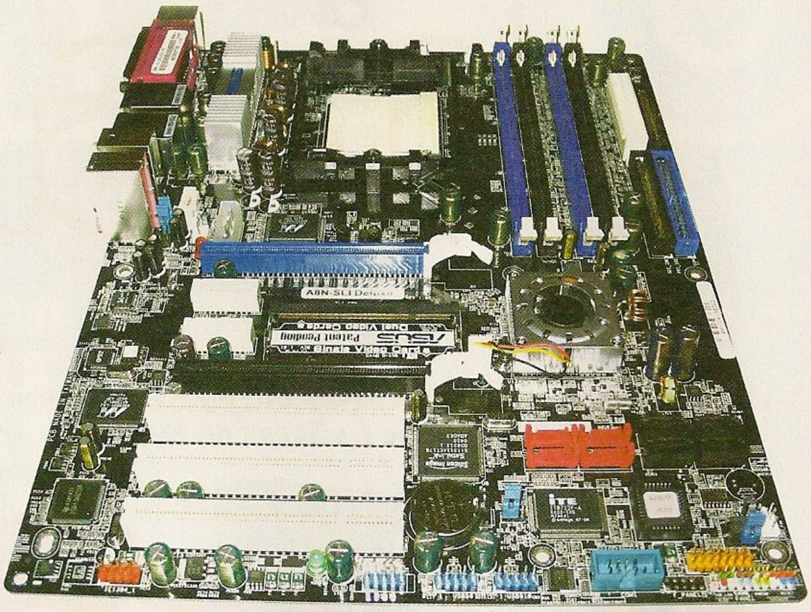
Deuxième tentative avec une Radeon X600, cette fois-ci ça passe de justesse.

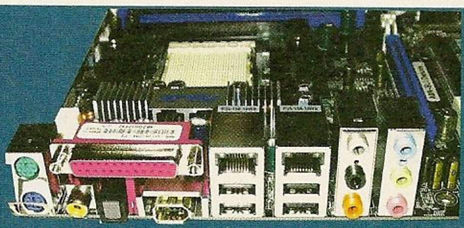
Faire manger les Taiwanais Quand je vois passer certaines cartes mère remplies de puces et autres connecteurs par paquets de douze comme sur l'A8N-SLI d'Asus, je me dis qu'elles sont décidément trop petites. Il faut croire que mes suppliques ont été entendues puisqu'avec le BTX on va gagner un peu de place. La largeur des cartes gagne deux bons centimètres, c'est toujours ça de pris. En hauteur, cela varie entre 20 et 32 centimètres pour les modèles picoBTX, microBTX et BTX : trois formats pour plaire à tout le monde. Pour les hérétiques qui ne connaîtraient pas par cœur les tailles des cartes mère ATX, je vous ai dressé un petit tableau récapitulatif histoire que vous puissiez comparer. Vous me l'apprendrez par cœur pour le prochain numéro. Bien entendu, pour être au top du dernier cri, il va vous falloir passer à la caisse. Vous pouvez d'ailleurs revendre l'intégralité de votre ancien PC car il n'y a pas grand-chose à garder. Carte mère, radiateur, boîtier et alimentation, tout change pour le plus grand bonheur de l'industrie informatique. En effet, libre à tout le monde de proposer des composants compatibles BTX mais c'est une première, tout le monde ne semble pas ravi par cette transition. De la dissension dans les rangs ? Diantre.

Papy fait de la résistance Il existe en effet un problème fondamental qu'Intel semble avoir oublié : AMD, son concurrent, a intégré son contrôleur mémoire au sein de son processeur. Résultat, les bonnes idées d'Intel ne s'appliquent plus chez son concurrent et en l'état, il serait bien compliqué de réaliser une carte mère BTX pour Athlon 64. Il faut que le processeur soit situé au plus proche de la mémoire, ce qui est actuellement impossible. De quoi fâcher les constructeurs de cartes mère qui ne savent plus trop sur quel pied danser. Chez AMD, c'est d'ailleurs le statu quo et on dit regarder avec intérêt la nouvelle technologie d'Intel, pour rester poli. Si certaines tentatives de design ont été réalisées chez les grands de la carte mère, ils préfèrent tous attendre que quelqu'un d'autre se lance. De la même manière, chez Intel on admet que ce format ne va pas du jour au lendemain remplacer l'ATX et que la transition sera plus longue qu'en 1995. Intel compte cependant proposer ses nouvelles cartes mère dans les deux formats. Il n'y a que chez les constructeurs de boîtiers que les choses sont claires, le BTX est une étape nécessaire pour obtenir des contrats avec les grands noms du PC comme Dell, on supportera donc les deux « TX » en parallèle. Bourré de bonnes intentions, Intel pèche par excès de zèle en tentant de façonner à son image le monde de l'informatique. En oubliant de prendre en compte les besoins des autres acteurs, le numéro un des processeurs place le microcosme taiwanais dans une position difficile. C'est dommage car le BTX disposait de sérieux arguments pour s'imposer rapidement. L'ATX ne semble décidément pas prêt à rendre l'âme...

Asus A8N-SLI Deluxe

LIQUEUR DE LYCHEES





Des ports S/PDIF en coaxial et en optique. Délectation.

Après être apparu tel le messie chez quelques revendeurs la veille de Noël, il aura fallu attendre la mi-janvier pour que la première carte mère nForce 4 remplisse à nouveau les rayons. L'occasion de vérifier si, du coup, elle ne sent pas trop le sapin...

C_Wiz

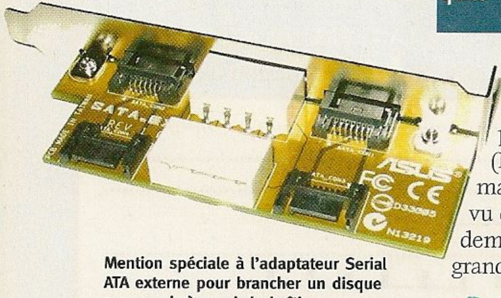


Config de Test

- CPU AMD Athlon 64 3800+
- ATI Radeon X800 XT
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC 3200) (2 x 512 Mo)
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- ATI Catalyst 4.12

Quand vous êtes numéro un de la carte mère, tous les fabricants de chipsets veulent faire copain avec vous. Et pour être sûr que vous ne les oubliez pas, ils vous livrent quelques palettes de chipsets avant vos concurrents, histoire de. Je résume à peine la gestation de l'A8N-SLI Deluxe, première carte mère nForce 4 SLI (c'est-à-dire équipée de deux ports PCI Express pour cartes graphiques) disponible dans nos vertes prairies. Et comme pour mieux se moquer de ses petits camarades, Asus a décidé de sortir l'artillerie lourde. Coquinou !

Un don d'ubiquité Le SLI doit être une maladie contagieuse. Après nVidia, c'est Asus qui voit double en multipliant les périphériques sur sa carte. Prenez les ports Serial ATA par exemple : en plus des quatre proposés d'origine par le nForce 4, ils vous en rajoutent quatre en rab gérés par un contrôleur Silicon Image. On utilisera en priorité ceux du chipset qui gèrent le fameux NCQ (Native Command Queuing) dont je vous ai compté maintes fois les prouesses. Sur le réseau aussi ils ont vu double avec un second port gigabit ethernet. Je me demande bien ce que vous allez faire de tout ça... Pas grand-chose à redire en tout cas, le placement des composants est ficelé aux petits oignons, c'est clair, simple et pratique. On regrettera juste que le ventilateur du chipset soit en dessous des ports graphiques.



Mention spéciale à l'adaptateur Serial ATA externe pour brancher un disque sans avoir à ouvrir le boîtier. Pratique pour les amis de passage.

3D Mark 2005

Asus A8N SLI	5583
VIA K8T890	5447



Malgré le nombre impressionnant de connecteurs, tout reste relativement clair.

Quelques grammes de finesse... Du côté du bios aussi c'est la déferlante d'options. À part quelques bizarreries comme l'overclocking du processeur qui se fait en pourcentage, c'est assez complet. Notez pour la forme que la version 1002 fournie par défaut sur les premières cartes est un poil buggée au niveau de l'ordre des périphériques de boot. Je pinaille, d'autant qu'Asus propose les correctifs sur son site web.

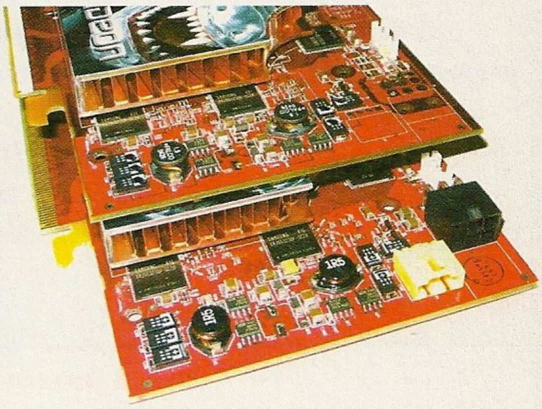
...pour une brute épaisse Et du côté des performances ? C'est plutôt pas mal, voire même très bien puisqu'elle se place un cran devant notre VIA K8T890 de référence. Les différences restent minimes, Athlon 64 oblige. Pour finir sur une note de gaieté, Asus a décidé de remplir à ras bord la boîte de sa carte mère. On compte 8 câbles Serial ATA et des équerres pour tout et n'importe quoi : USB, Firewire, série et même ce bon vieux port Joystick. Que vous cherchiez ou non à exploiter le SLI, le côté furieusement suréquipé de l'A8N-SLI a de quoi séduire. D'autant que le prix reste abordable, aux alentours de 180 euros. Une grande carte mère qui nous rappelle les meilleurs succès d'Asus.

ATI Radeon X800 XL

Enfin une bonne raison de passer au PCI Express



Marre des cartes graphiques aussi chères qu'introuvables ? Après avoir joué avec les nerfs des acheteurs en 2004, ATI nous présente ses excuses avec la Radeon X800 XL. Et comme ils ont beaucoup de choses à se faire pardonner, on a le droit en prime à une baisse de prix.
C_Wiz


Contrairement à la X800 XT, la Radeon X800 XL n'a pas besoin d'une alimentation externe. Elle est également dépourvue des fonctionnalités d'acquisition vidéo.

Configuration du test

- CPU AMD Athlon 64 3800+
- Carte mère VIA VT5867A (K8T890)
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC 3200) (2 x 512 Mo)
- Disque dur Western Digital ATA 120 Go
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- nVidia Forceware 67.03
- ATI Catalyst 4.12


Malgré le logo X800 Pro sur le GPU, c'est bel et bien un Radeon X800XL.

Après la fracture sociale et la fracture numérique, ATI et nVidia nous ont proposé en 2004 la fracture graphique. Du côté des performances bien sûr : leurs derniers bébés n'ont jamais proposé un bond en avant aussi visible, mais c'est surtout du côté de la disponibilité qu'ils ont péché. Des cartes de luxe dont les productions ont été dignes de celles d'un cabriolet chez Aston Martin. Le Canadien veut changer la donne avec cette X800 XL.

Petit mais costaud Pour résoudre ses problèmes de volumes, ATI a décidé d'utiliser un nouveau procédé de fabrication : le R430 est désormais gravé avec une finesse de 0.11 micron. Ce sont les Taiwanais de TSMC qui s'y collent avec des résultats un poil plus probants qu'avant. Il n'aura fallu qu'un petit mois pour que les puces soient livrées en volume aux assembleurs de cartes. Autre conséquence de ce nouveau procédé de fabrication : la consommation électrique. La carte est en effet dépourvue de connecteur additionnel, elle s'alimente uniquement par le biais du port PCI Express.

Elle est où l'arnaque ? Avec 16 pipelines dans le ventre, la dernière née d'ATI semble taillée pour rivaliser avec la GeForce 6800 GT de nVidia. Cela se vérifie dans les benchs, les cartes offrant des performances globalement similaires. Ayant mis la main sur une carte finale, nous avons voulu juger du potentiel d'overclocking. Côté GPU, c'est assez décevant puisqu'on peine à dépasser les 450 MHz, pas glorieux vu que la fréquence de base est de 400. C'est beaucoup mieux question mémoire avec un bond de 100 MHz.

Argent, trop cher Très content des volumes de puces produits, ATI s'est payé le luxe de faire baisser le prix de son bébé. Prévues à la base aux environs de 350 euros, les cartes vont arriver dans les étals dans le courant du mois de février en dessous de la barre psychologique des 300 euros. Une bonne nouvelle pour ceux qui comptent s'équiper d'une carte mère PCI Express car c'est bien là le seul défaut du dernier Radeon : sa version AGP ne sera pas disponible avant le mois d'avril, date d'arrivée du Rialto (le pont PCI Express vers AGP d'ATI). En attendant, ATI réussit un coup de maître en proposant le meilleur rapport qualité/prix que l'on ait connu depuis le 9800 Pro. Arriveront-ils à en vendre autant ?

3D Mark 2005

Radeon X800 XL	4734
GeForce 6800 GT	4496

Benchs en 1600x1200

	Doom III	Sims 2	Far Cry (1.3)	Half-Life 2
Radeon X800 XL	50.1	26.4	52.9	76.4
GeForce 6800 GT	67.8	19.6	55.7	69.9

top HARD

Les soldes ne sont pas terminés que nombre d'entre vous sont déjà en train de farter leurs skis. Bon, O.K., on ne les farte plus mais c'est pour l'image. Au lieu de dépenser des sommes folles pour faire la queue aux remontées mécaniques et descendre les pistes en troupeau, je vous propose d'investir dans du concret : l'informatique. Certes, la carte graphique est une denrée périssable, mais même les 6600 GT en AGP durent plus de deux semaines... si elles sont bien assemblées.

C_WIZ

Le processeur

Trouver un Pentium 4C commence à devenir aussi dur que de dénicher une 6800 Ultra ou une X800 XT PE. Il reste dans le Top un dernier mois en mémoire de ses bons et loyaux services, mais disparaîtra sûrement le mois prochain. C'est Intel qui va être content, car si l'on en croit les revendeurs de cartes mère, les ventes au détail de socket 775 sont toujours loin derrière celles de socket 478. À croire que vous avez bon goût...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1.91 GHz), 90 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939) 160 euros TTC environ, ou Intel P4 3,0C GHz (socket 478), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 3.4C GHz (socket 478), 300 euros TTC environ.

La RAM

Les stocks de puces mémoire du côté de l'autre pays du Soleil-Levant n'arrivent décidément pas à fondre. À défaut, ce sont les prix qui s'érodent. L'occasion de s'offrir ce Go de mémoire bien utile. Ça vous évitera d'avoir le disque dur qui swappe pendant un voyage en griffon dans WoW. Il paraît même que cela peut servir dans d'autres jeux, mais je pense que vous vous en moquez bien...

Config 1 et 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 140 euros TTC.

La carte son

Vos oreilles méritent mieux qu'un chipset audio intégré. Alors faites vous plaisir et investissez quelques euros dans une vraie carte avec une puce qui ne couine pas. Avantage à Creative pour l'utilisation CPU, et à Terratec pour les drivers. Et pendant que vous y êtes, changez-moi ces enceintes ! Le plastique pour le son, c'est loin d'être fantastique.

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La carte vidéo

Avec sa X800 XL, ATI fait le pari du PCI Express. On devait s'y attendre, les possesseurs de cartes mère AGP seront les derniers servis puisque ces versions ne devraient pas arriver avant deux bons mois. En attendant la GeForce 6800 GT qui est la véritable concurrente en termes de performances avec la dernière née d'ATI rentre dans le Top malgré son prix un poil plus élevé. À quand une baisse pour compenser ?

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo (AGP), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro (AGP, 256 bits) 128 Mo, environ 200 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (AGP et PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (AGP ou PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

Le disque dur

Le prix des disques durs continue de baisser et les très alléchants modèles Serial ATA équipés de 16 Mo de cache en deviendraient presque abordables. Le gain de performance est assez intéressant particulièrement quand on couple ça avec un chipset qui gère le NCQ (Native Command Queuing) comme l'i925X ou le nForce 4. Et en prime, ils feront moins de bruit !

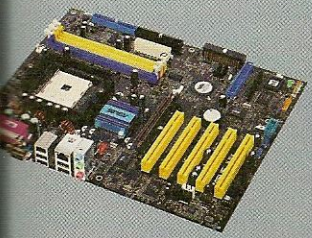
Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 160 euros TTC.

Le moniteur

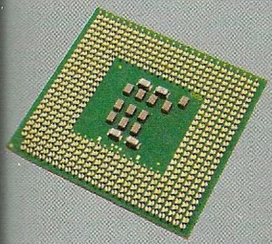
Ça y est, c'est la déferlante des écrans LCD 8 ms avec un petit nouveau qui a conquis la rédac entière : le Viewsonic VP171b. Attention de bien vérifier lors de votre achat qu'il est équipé de la nouvelle dalle puisque le constructeur a eu la mauvaise idée de lui donner le même nom que son modèle équipé d'une 16 ms. Un gros autocollant sur la boîte permet de les différencier. Pour ceux qui achètent sur le net, c'est plus sournois. Il faut bien qu'il y ait un challenge...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 19 pouces LCD Nec LCD92VM, environ 490 euros TTC.
Config 3 : 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

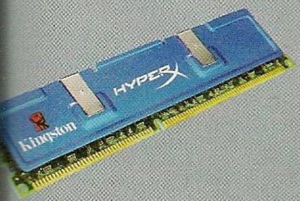














La carte mère

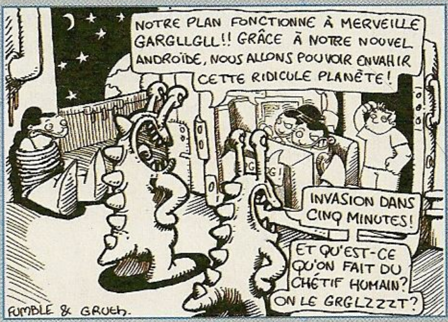
L'approvisionnement des nForce 4 aura été tendu et seule une poignée d'élus l'auront eu sous le sapin. Depuis, les choses se sont un peu arrangées et les cartes commencent à remplir les étals. Pour ceux à qui le PCI Express fait peur, les K8T800 et autre nForce 3 250 sont toujours disponibles. On attend d'ailleurs toujours le K8T890 de VIA dont les cartes mettent du temps à arriver dans le commerce. À croire que l'annonce en septembre 2004 était un poil prématurée...

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 80 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 160 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 120 euros TTC.
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ euros TTC ou ASUS A8N-SLI (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 80 euros TTC.

Le lecteur de DVD

C'est dommage hein. Vous avez bravé le froid, la foule et les vendeurs pour vous payer la version collector de World of Warcraft et vous vous retrouvez avec un gros jeu de CD et un magnifique et unique DVD. Offrez vous quelques minutes de jeu en plus avec un lecteur de DVD ! Vous êtes de grands impatients, je commence à vous connaître...

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 30 euros TTC.



Le routeur WIFI

Vous aussi devenez un homme moderne connecté 24 heures sur 24 au réseau mondial. Non, je ne parle pas d'un téléphone portable de troisième génération, mais d'un routeur WiFi. Il restera connecté en permanence pour vous et vous protègera des méchants vilains pas beaux. De quoi supprimer quelques câbles et connecter plusieurs machines en toute simplicité. Que du bonheur.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.
- Netgear DG834G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 120 euros.

Le mini-PC

Il est petit, il est beau et il sent bon le sable chaud. Enfin, rassurez-vous, les mini-PC du Top ne sentent pas le processeur cramé, ce serait dommage. Il trouvera sa place sans problème dans le salon ou sur le bureau pour faire de la place à votre nouvel écran et vous le raccorderez sans fil à votre tout nouveau routeur WiFi. Seul bémol, les versions PCI Express se font toujours attendre... Mais si vous cherchez bien, je suis sûr que vous avez bien une GeForce 4 MX qui traîne dans un placard. Un jour je vous raconterai ce que j'ai dans le mien.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 330 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 330 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

On y est, le reportage du CES d'hiver que j'évoquais le mois dernier est dans les pages de ce numéro 57. En vrac, on y trouve aussi la deuxième partie du dossier piratage, un autre sur la réalité virtuelle (on y croyait encore) et surtout 50 pages de tests. Comme quoi il n'a pas toujours fait un temps pourri en février.



Avant de décortiquer les gros articles, je m'arrête sur le courrier des lecteurs. M. Castelli de Marseille râle et se dit que vraiment, les jeux c'était mieux avant. Une lettre qui ressemble mot pour mot à ce qu'on lit de nos jours. Et qu'on lira encore dans les années à venir. Le progrès est visiblement dur à digérer pour tout le monde, développeurs comme consommateurs. Le temps que les premiers trouvent de bonnes idées pour exploiter les nouvelles technologies et que nous les acceptions, il s'écoule souvent un paquet d'années. Sans parler de la nostalgie qui fausse nos souvenirs. Relancez Dungeon Master ou un jeu d'aventure Magnetic Scrolls avec analyseur syntaxique, vous verrez que ça ne vous manque pas tant que ça. Non, Kick Off 2 n'est pas mieux que PES4, à part dans ma mémoire d'ado attardé.

ENCORE DES POMMES ?

Il va falloir que j'enquête pour savoir ce qu'il se passait en 1995 dans cette rédaction : passé les news, paf, premier papier du mag sur le Mac. Je dis premier parce qu'entre la rubrique jeu dédiée à la pomme, le dossier émulateurs qui décortique tout autant ce qui existe chez Apple que sur PC, ça commence à être louche. Ah, si je me rappelle, même moi je suis ressorti de l'Apple Expo 95 avec un Power Macintosh 7100 sous le bras. Ça devait être une épidémie. Bref, cet article titré « Apple le faire » (hin hin hin) explique à quel point la console Pippin (en partenariat avec Bandai), le PowerPC et la politique de licenciement du hardware Mac étaient de bonnes idées. On le pensait tous à l'époque. Sauf pour la Pippin, faut pas déconner. Elle aura à peine le temps de voir le jour avant de mourir dans d'atroces souffrances, quoi que moins longues que l'agonie de la 3DO. Je zappe rapidement l'excellente deuxième partie du dossier sur le piratage pour arriver sur celui consacré à la réalité virtuelle. Le match : casques VFX1 vs. Cybermaxx. Je ne cite même pas les compagnies tellement elles se sont volatilisées aussi vite que leurs produits fumeux. Bah, ça nous aura fait rêver.



On n'était pas sectaires à l'époque : dans ce dossier émulateurs, ceux pour Mac sont en bonne place.



Mon petit doigt me dit que cette fille simule.



Compte rendu du CES95. Un petit jeu se fait remarquer, il s'appelle Command & Conquer.



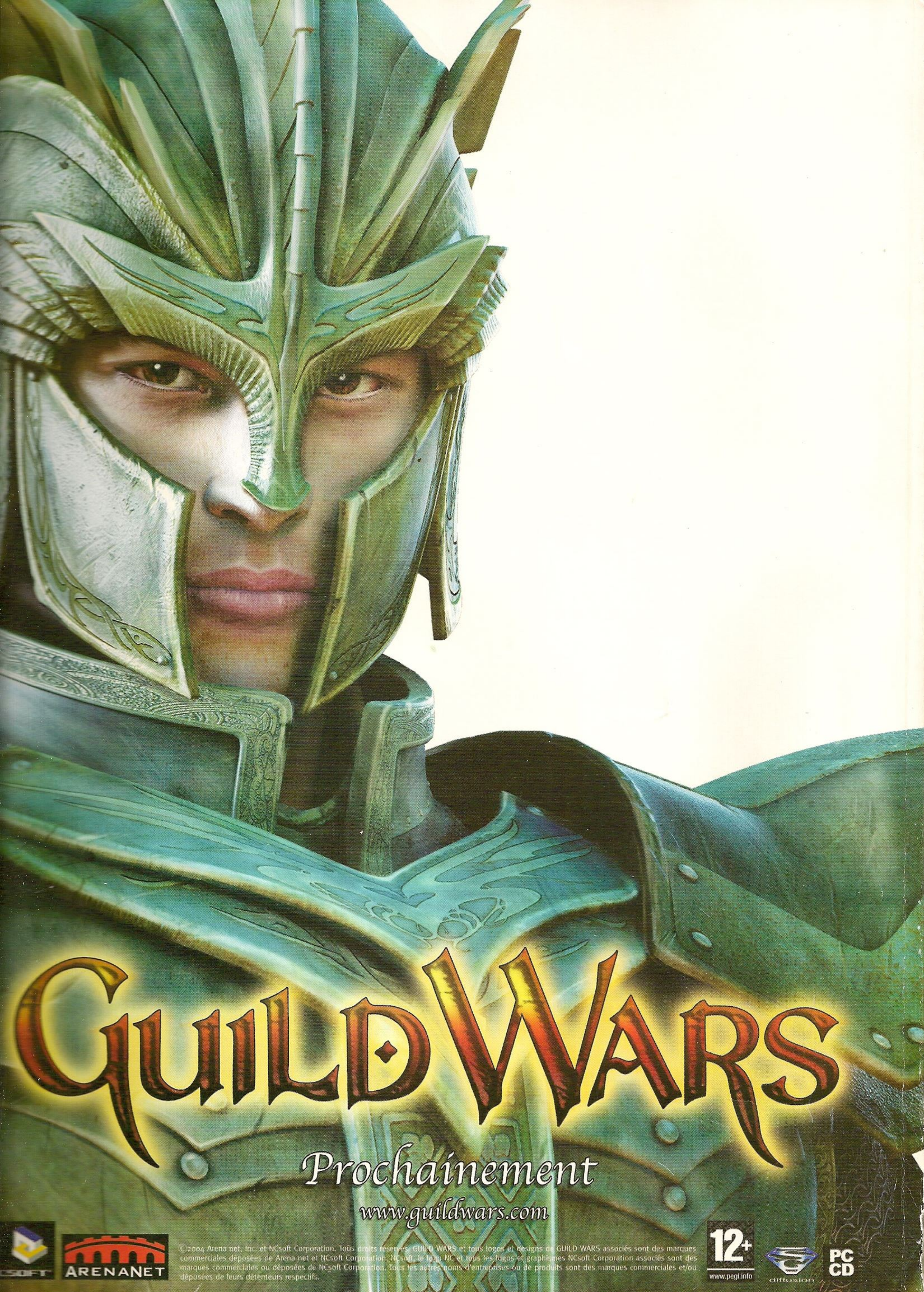
Return Fire a failli me convaincre d'acheter un 3DO. Carrément.

ENFIN MORT ?

Le reportage du CES95 officialise le décès commercial de l'Amiga : pas une machine présente sur le Salon, c'est un signe… Cela dit, sur PC, la moisson n'est pas terrible non plus : à part Wing Commander 3, Heretic et Command & Conquer, il n'y avait pas de quoi s'enflammer. J'exagère, mais les gros titres étaient très rares et ce CES ne restera pas dans les mémoires. À part la mienne (voire rubrique du mois dernier…). En test, on trouve entre autres Discworld (90 %), Wings of Glory (83 %), The Need for Speed (86 % sur 3DO, le début d'une longue carrière), Return Fire (encore sur 3DO, 95 % à deux, quel grand jeu) et une tripotée de titres PC adaptés sur Amiga. Réflexion faite, c'était pas le délire cette moisson de tests… Mais en février 95, on s'en foutait un peu : on venait de vider nos plans d'épargne logement pour jouer à Ridge Racer sur ce truc que Sony venait de sortir au Japon : la PlayStation.

CAFÉINE


Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...
3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC
un simple coup de fil pour avancer...
0 892 687 500
0,34€/min


GUILD WARS
Prochainement
www.guildwars.com
ARENANET
©2004 Arena net, Inc. et NCsoft Corporation. Tous droits réservés. GUILD WARS et tous logos et designs de GUILD WARS associés sont des marques commerciales déposées de Arena net et NCsoft Corporation. NCsoft, le logo NC et tous les logos et graphismes NCsoft Corporation associés sont des marques commerciales ou déposées de NCsoft Corporation. Tous les autres noms d'entreprises ou de produits sont des marques commerciales et/ou déposées de leurs détenteurs respectifs.
12+
www.pegi.info
PC CD